AGB-BE8P-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

FIRE EMBLEM™
THE SACRED STONES

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1526290 M · 10.05/Ing. [0705/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

IMPORTANT: Please carefully read the separate Health and Safety Precautions Booklet included with this product before using your Game Boy Advance™, Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Gesundheits- und Sicherheitshinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement le livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé qui accompagne ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat je de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten folder met gezondheids- en veiligheidsinformatie door. Deze folder bevat tevens belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo Helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du noga läsa igenom det separata hälso- och säkerhetsinformationshäftet. Häftet innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs det medfølgende hæfte med helbreds- og sikkerhedsforanstaltninger grundigt før du tager din Game Boy Advance™, din spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtige oplysninger om garanti og om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu terveys- ja turvaopas ennen Game Boy Advancen, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom det separate heftet med helse- og sikkerhetsforholdsregler som fulgte med dette produktet, før du tar i bruk Game Boy Advance™, spillkassetten eller tilbehøret. Heftet inneholder også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the FIRE EMBLEM™: THE SACRED STONES Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu FIRE EMBLEM™: LES PIERRES SACREES pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2004 – 2005 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2005 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 32
Français 60
Nederlands 88

Table of Contents

The War of the Stones Begins	4	Map Menu	14
Controls	5	Units	17
Getting Started	6	Unit Commands	18
Saving	7	Unit Status	22
World Map	8	Items	25
Combat Preparations	9	Link Arena	27
Battle Map	10	Playing Multi Game Pak play	30

The War of the Stones Begins

Long ago, the continent of Magvel was plagued by monsters. A band of heroes used five Sacred Stones to restore peace to the land and imprison the source of this evil: the Demon King. Centuries have passed since the capture of the Demon King. Five nations grew from the ruins of Magvel, each housing one of the legendary Sacred Stones as a symbol of hope and peace. Without warning, one of these nations, the Grado Empire, invaded its neighbour, the kingdom of Renais. Unable to defend itself against this sudden attack, city after city in Renais fell to the brutal assault.

Ephraim, prince of Renais, was away from the capital when the fighting began. All contact with him has since been lost. Grado's army rode its momentum to the gates of Castle Renais itself, and in a swift battle, Renais fell beneath Grado's heel. During the siege of Castle Renais, King Fado sent his daughter, Princess Eirika, to the safety of the neighbouring kingdom of Frelia, while he remained to defend the castle to the bitter end. Escorted by General Seth, commander of the Knights of Renais, Eirika narrowly escaped Renais and set out for Frelia. For Princess Eirika, this is the beginning of a long and perilous journey.

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (Model No.: AGB-005).

Controls

This section provides a basic overview of game controls.

L Button

- World map: Move the cursor to a base.
- Battle map: Move the cursor to a unit awaiting commands.

✚ Control Pad

- Move the cursor. (Press and hold the B Button to move quickly.)
- Select menu items.
- Battle map: Move units.

R Button

- Battle maps: View unit status.
- Display HELP. (Use the ✚ Control Pad to select commands you want to see explanations for.)

If an item or command is unclear, press the R Button for an explanation!

START

- Start game.
- Skip conversations and opening demo scenes.
- Battle map: Turn the mini battle map on or off.

SELECT

- World map: Turn the mini-map on or off.
- **Combat Preparation Screen:** Display the unit list.

A Button

- Confirm selections.
- Open the **Map Menu**. (Use on the world map when the cursor is not on a base. Use on battle maps when the cursor is not on a unit.)

B Button

- Cancel selections.
- Return to previous page.
- Close windows.

Press START, SELECT and the A and B Buttons at the same time to reset the game.

Getting Started

Insert your FIRE EMBLEM™: THE SACRED STONES Game Pak into your Game Boy Advance™ and turn the power ON.

Now choose one of the five languages: ENGLISH, DEUTSCH (German), FRANÇAIS (French), ESPAÑOL (Spanish) or ITALIANO (Italian). Use the ✚ Control Pad to move the cursor to one of these options and press the A Button. The **Language Selection Screen** will be displayed each time you turn your Game Boy Advance System ON. Please repeat the steps for selecting a language as described above. After selecting the language, the opening demo scene starts.

At the **Title Screen**, press START to bring up the **Main Menu**. Select NEW GAME and press the A Button. Next, select a difficulty and choose a save file (an empty file will say NO DATA). Finally, press the A Button to start the game.

Difficulty

There are three difficulty levels to choose from: EASY, NORMAL and DIFFICULT. You only choose the difficulty when you have chosen a NEW GAME from the **Main Menu**.

Main Menu

If you already have saved game data, you will see the following options. See page 7 for more information on saving.

RESUME CHAPTER
Continue your game mid-chapter.

RESTART CHAPTER
Start from the beginning of the chapter.

COPY DATA
Copy an existing saved game.

ERASE DATA
Delete an existing saved game.

NEW GAME
Start the game from the beginning.

EXTRAS
Access the LINK ARENA and the SOUND ROOM. More options become available as you play.

LINK ARENA In the LINK ARENA, two to four people can pit their fighting teams against one another. (See pages 27–30.)

SOUND ROOM Enter the SOUND ROOM to hear music from the game. More music becomes available as you play.

Saving

Use SAVE and SUSPEND to save your game. Your save data may be corrupted if you turn the power OFF while the game is saving.

Save

World Map
Select SAVE on the world map. Choose a save file and confirm with the A Button. Select SAVE again to record your game. (See page 8.)

Combat Preparation Screen
Select SAVE on the **Combat Preparation Screen**, and then follow the steps described above to save. (See page 10.)

After Finishing a Chapter
Once you finish a battle map, the **Save Screen** appears automatically. Save your game by following the same steps described above.

Suspend

You can save your progress at any point during a chapter. On the **Map Menu**, select SUSPEND (see page 15) and choose YES to confirm your decision. The next time you play, choose RESUME CHAPTER from the **Main Menu** to continue the suspended game.

About Suspended Data

- Once you resume a chapter, you lose suspended data. You cannot begin a chapter from the same point over and over again.
- If you choose RESTART CHAPTER or NEW GAME, the suspended data is overwritten and lost.
- If you turn the power OFF during a battle, the game will be suspended automatically.

World Map

Battle Sites

Locations marked with red flags are new battle sites. Move to one of these to begin a new chapter. Some battles sites contain armouries and shops. Once you've cleared those battle sites and converted them into bases, you can shop there from the world map.

Monster Bases

Even after you've cleared certain battle sites, they might come under attack by monsters. You can visit these monster bases at any time.

Tower of Valni and Lagdou Ruins

The Tower of Valni and the Lagdou Ruins are not directly tied to the story and their levels must be cleared in succession. You can leave at any time by using the RETREAT command (see page 15), but you'll have to start at the first level the next time you enter these bases.

Viewing the World Map

Place the cursor on an empty space and press the A Button to display the **Map Menu**. (See pages 14–15.)

Bases and Commands

Once you are on a base, press the A Button to view the **Command Menu**. On bases with armouries and shop icons, you can also BUY and SELL items.

Armoury and shop icons

Combat Preparations

When you reach a certain point, you will start using the **Combat Preparation Screen** to get ready for battles. Select the menu item you want to review and press the A Button to move forward. Press START on this screen to start the battle.

Selecting Units

Select PICK UNITS to choose the units you want to use in battle. Press the A Button to select and de-select units. Press SELECT to display the unit list.

Some units are essential to certain chapters and are automatically selected for those battles. Selected units are in colour and non-selected units are in grey.

Managing Items

Select ITEMS to TRADE, BUY, SELL and USE items. You can trade items between units or send them to the supply convoy. Once you select a unit, the following menu options appear. Items that cannot be used by the selected unit will appear in grey.

TRADE	Trade items with other units.
USE	Use an item.
SUPPLY	Manage items using the supply convoy.
LIST	Display a list of all items held by other units and the supply convoy.
GIVE ALL	Send all items from the selected unit to the supply convoy.
ARMORY	Buy and sell weapons and magic items.

Support

Check the affinity between units and confirm their support levels. This option is not available unless you have a certain unit in your party.

Checking Maps

Take a look at the battle map and confirm conditions. The following menu options appear on the **Check Map Screen**.

VIEW MAP Scroll over the battle map to check enemy units and the locations of armouries and shops.

FORMATION Switch the position of deployed units with the ✚ Control Pad and the A Button. You cannot change the main characters' starting positions.

OPTIONS This is the same as choosing OPTIONS on the **Map Menu**. (See pages 16–17.)

SAVE This is the same as the SAVE option on the **Preparation Screen**.

Saving

Once you've selected your units and managed your items, save to preserve your settings.

Battle Map

Battle maps are where the action takes place – move your units, defeat the enemy, and move on. Here are some basic rules and screen images to remember.

Unit Types

There are three different unit types. Your units are blue, enemy units are red, and other units are green. Grey units are those that have already moved for that turn.

Taking Turns

You and your enemy alternate taking turns issuing commands to your units. If there are green units on the map, they will take their turn after the enemy army has moved. When it's your turn, use the **Command Menu** to issue orders to your troops.

Clearing Battle Maps

Each battle map is represented as a different point on the world map. Each battle map has an objective that must be reached in order to clear it. Once a battle map is cleared, a new one will appear on the world map. New battle sites appear only after you clear a red-flagged battle site.

Defeating Units

When units lose all their HP (hit points), they vanish from the map.

Game Over

Your game will end if either Eirika or Ephraim fall in battle, or if you fail to meet a chapter objective.

Viewing the Game Screen

Adjust the game screen display by choosing OPTIONS on the **Map Menu.** (See pages 16–17.)

Cursor
Use the ✚ Control Pad to select units and locations.

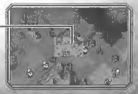
Objective

Unit

The terrain of the selected square
If the terrain has a high DEF (defence) rating, the amount of damage the unit takes is reduced. If the terrain has a high AVD (avoid) rating, it's harder to strike the unit standing there.

The HP of the selected unit

Mini Battle Map
Display this map by pressing START. You can use this to check the location of units.



Progressing Through Combat

The following explains how to move units and fight the enemy on battle maps.

1 Select

Place the cursor on one of your units and press the A Button to see the movement and attack ranges of that unit. (See page 13.)

2 Move

Choose where you want to move the unit with the ✚ Control Pad. Press the A Button to move.

3 Attack

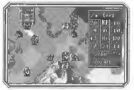
After a unit moves, the **Command Menu** will appear. Select ATTACK from the **Command Menu** (see pages 18–21) and press the A Button to confirm your decision.

4 Select Weapons

Choose the weapon or magic item you want to use. If there are multiple enemies within your attack range, you will have to select which enemy you want to attack.

5 Check Combat Information

See how well your unit matches up to your foe using the **Combat Information Window** (see page 18), then confirm your decision to attack by pressing the A Button.



6 Start Combat

Once you've issued the command to attack, the unit's battle animations play. You can adjust the battle animation settings on the **Map Menu** under OPTIONS. (See page 16.)

7 Finish Combat

Units receive experience points after fighting. (See page 17.)

8 End Your Turn

Once you've finished issuing commands to all of your units, end your turn so that the enemy turn begins. End your turn at any time by choosing END from the **Map Menu**. (See page 15.)

Movement and Attack Ranges

A unit's movement range is displayed in blue and its attack range is displayed in red. The area you can affect with staves is green.
You can also check the attack and movement range of enemy and other units.

Second Movement

Units riding on flying steeds or on horseback can move the remainder of their movement range after they perform commands like RESCUE or TRADE.

Terrain

Different types of terrain can affect your movement range. Ranges are reduced when units travel through woods and mountains.

Map Menu

To display the **Battle Map Menus**, place the cursor on unoccupied spaces and press the A Button. On the world map, place the cursor anywhere but on a base.

UNIT

Select this to check unit data for all deployed units.

- **Turn Pages (There are six pages in total.)**
  While a unit is selected, press ◀ ▶ on the ✥ Control Pad to turn the pages.
- **Sort Units**
  Use the cursor to select a data category and press the A Button to sort. You can re-sort the data by pressing the A Button again.
- **Display the Unit Status Window**
  Select a unit and press the R Button to open this window. (See pages 22 – 24.)
- **Find a Unit on the Battle Map**
  Select the unit name and press the A Button. This will bring you back to the battle map, and the unit you selected from the **Map Menu** will be highlighted.

STATUS

The status display contains battle-related information such as the chapter name, the number of units in your army and the enemy army, the chapter objective, the turn number, and funds.

GUIDE

Come here to check game play information. Additional information is added to the guide after it is explained in-game.

RECORDS

View the best scores and your current ranking. You can only access records in the Tower of Valni and the Lagdou Ruins.

RETREAT

Withdraw from the battlefield. You can only retreat in the Tower of Valni, the Lagdou Ruins and during skirmishes at monster bases.

SUSPEND

Stop and save a chapter midway through. You can only suspend play in battle maps.

END

End your army's turn and let the enemy army's turn begin.

SAVE

Save your game progress. You can save your game progress only on the world map and on the **Combat Preparation Screen**.

OPTIONS

Adjust different game settings on the **Options Screen**. Use the ✚ Control Pad to select a menu item and press ◀ ▶ to change the settings. Press the B Button when you're finished to return to the **Battle Map Screen**.

ANIMATION

Choose between four animation settings.

1: Show animations with the **Battle Map Screen** as the background.

2: Show animations with specialised backgrounds displayed.

OFF: Turn combat animations OFF. Combat will take place on battle maps.

SOLO: Set combat animations for each unit individually.
Press the A Button to display a list of your units. Select the unit whose animations you want to change, and use the A Button to change the settings. Press the B Button to return to the previous screen.

GAME SPEED

Set the movement speed of all units to either NORM or FAST.

TEXT SPEED

Set the speed at which messages are displayed to SLOW, NORM, FAST or MAX.

TERRAIN

The terrain information window shows the terrain of the square the cursor is resting on in battle maps. Turn this feature ON or OFF.

UNIT

The unit window is displayed when the cursor rests on a unit on a battle map. Set the display to PANEL, BURST or OFF.

COMBAT

The combat information window appears when you attack an enemy unit. Set the display of the window to STRAT, DETAIL or OFF.

SHOW OBJECTIVE

Turn ON or OFF the window which shows the chapter objective.

SUBTITLE HELP

Turn ON or OFF the scrolling text at the bottom of the screen that appears when performing an action.

AUTOCURSOR

Turn ON to place the cursor on your party's commander automatically at the beginning of your turn. If this feature is turned OFF, the cursor automatically moves to the unit that moved last on the previous turn.

AUTOEND TURNS

Turn ON to begin the enemy turn automatically once your last unit has moved.

MUSIC

Turn the background music ON or OFF.

SOUND EFFECTS

Turn the sound effects ON or OFF.

WINDOW COLOR

Select the background colour for all windows from four different colours .

Units

Unit Growth

When units engage in combat or use staves, they gain EXP. (experience points). Every time a unit gains 100 EXP., that unit gains a level.

If combat animations are turned OFF, the Exp gauge displays on the battle map.

When units gain a level, their attributes such as strength and skill also go up, and they become more powerful. For all units except one, the maximum level they can achieve is 20.

Class Changes

Most units can change classes when certain conditions are met, which makes them stronger in combat. Some units can choose between multiple classes when changing classes.

Recovering HP (Hit Points)

There are four ways for damaged units to regain hit points.

Move units onto fortresses, gates, castle gates or thrones:

Units waiting in any of these locations automatically regain a few HP at the beginning of your turn.

Use vulneraries or elixirs:

Vulneraries restore 10 HP per use. Elixirs restore all HP.

Heal units with staves:

Clerics, priests and troubadours can all use staves in the same way other units attack. (See pages 12–13.) The amount of HP restored to a unit depends on the unit wielding the staff and the type of staff used.

Attack an enemy with Nosferatu:

This spell returns HP to the spell caster equal to the amount of damage it does to an enemy unit.

Unit Commands

After moving a unit, the **Command Menu** appears. The commands on the menu vary depending on the situation. Use this menu to issue additional orders to your units. Commands in green are commands that do not take a unit's full turn. You will be able to issue further commands after the green commands have been completed.

Basic Commands

ATTACK

Select your weapon and an enemy unit within your attack range, then confirm your decision to begin attacking. (See pages 12–13.) Units will continue wielding the weapon or magic tome they used to attack until ordered to wield something else.

Combat Information Window

This handy breakdown of stats appears when you engage an enemy unit.

HP The number of hit points the unit possesses.

Mt The amount of damage that can be inflicted by one attack. x2 indicates that you get two attacks.

Hit The percentage chance that your attack will hit the enemy.

Crit The percentage chance that you will score a critical hit for high damage.

▲ ▲ Weapon advantage. ▼ Weapon disadvantage. (See page 26.)

Combat Screen Mini Window

This window is displayed when combat animations take place.

HIT The percentage chance that your attack will hit the enemy.

DMG The damage your attack will do to the enemy.

CRT The percentage chance that you will score a critical hit.

Types of Attacks

1 Direct Combat (swords, lances, axes, etc.): Range = 1

Direct combat weapons and magic tomes can attack enemy units on adjacent squares. An enemy unit will counterattack if it has a weapon or magic tome capable of performing a direct attack.

2 Indirect Combat (bows, magic tomes, etc.): Range = 2

Indirect combat weapons and magic tomes can attack enemy units one space away. An enemy unit will counterattack if it has a weapon or magic tome capable of performing an indirect attack.

3 Long Range Combat (bows, etc.): Range = 3+

Long range weapons can attack enemy units two or more spaces away. As long as enemy units are not equipped with long range weapons, they will not counterattack.

STAFF (clerics, priests, troubadours, etc.):

There are a variety of sacred staves that can be used to heal allies and light dark areas.

SUMMON (summoners only):

Call forth the spirit of a dead warrior to aid in combat.

WAIT:

Stay in the space currently occupied and wait until the next turn.

STEAL (thieves and rogues only):

Pilfer an item from an adjacent unit. Weapons, magic tomes, and staves cannot be stolen.

ITEM:

Equip, discard, trade or use weapons and other items.

TRADE:

Swap items with adjacent units or a unit that you've rescued. Once you've selected the unit with whom to trade, both units' items will be displayed. Select the items and confirm your decision.

SUPPLY:

Units adjacent to Eirika or Ephraim can access the supply convoy to trade items.

- The supply convoy can hold a maximum of 100 items.
- The supply convoy travels with the main characters and is not represented on the **Map Screen**

RESCUE:

You can rescue units in your own army or green units. You can rescue only one unit at a time, and the rescuing unit must have an AID stat that is higher than the CONSTITUTION of the unit being rescued. A rescuer carries the unit it rescues until ordered to set the unit down. (See below.)

- The speed and skill of the rescuing unit is reduced by half.
- Units that are rescued and being carried cannot be attacked.
- If a unit carrying another unit is defeated, the unit being carried will be dropped into an adjacent space.

DROP:

Place a rescued unit in an adjacent space.

Units can only be dropped into spaces they can normally traverse.

TAKE:

Receive a rescued unit from a unit in an adjacent space. The unit taking the rescued unit must have a RESCUE larger than the CONSTITUTION of the rescued unit, and they cannot already be carrying another rescued unit.

GIVE:

Give a rescued unit to another unit in an adjacent space. The conditions for giving a unit are the same as for taking a unit.

DANCE (dancers only):

Dance for units in adjacent spaces who have already moved and allow them to move again in the same turn.

TALK (under specific conditions only):

Speak to units in adjacent spaces. Sometimes, you can also talk to enemy units.

SUPPORT (under specific conditions only):

Speak to allied units in adjacent spaces. Support levels increase with each support conversation.
(See page 24.)

Commands for Use in Specific Locations

The following commands only appear if you are standing in specific locations.

VISIT:

Visiting certain homes and villages is a good way to get items, money and important information. Villages can be visited only once. Villages can be razed by certain enemy types.

ARMORY:

Enter armouries to buy and sell weapons and sell items.

VENDOR:

Enter shops to buy supplies and sell items.

ARENA:

Send one of your units into an arena to fight for money. When one of the combatants loses all of his or her HP, the battle is over. If you win, you get experience points and prize money, but if you lose, you forfeit your entry fee and the losing unit is gone for good. Press the B Button to give up and retreat mid-battle. If you retreat, you lose your entry fee.

DOOR:

Units with door keys or thieves with lock picks can open doors in spaces adjacent to them. Doors can be unlocked from afar with Unlock staves.

PICK (rogues only):

This is a special command only for rogues, who can open chests and doors without using keys or lockpicks.

CHEST:

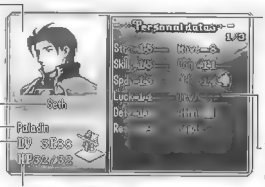
Units with chest keys or thieves with lockpicks can open chests.

SEIZE (Eirika and Ephraim only):

Move either of the royal siblings onto gates and thrones to use this command.

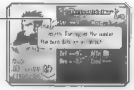
Unit Status

To view information on an individual unit, place the cursor on that unit and press the R Button.



Controls on the Status Window

✚ ◀ ▶	Turn pages.
✚ ▲ ▼	Display different units in your army.
R Button	Turn the **Help Window** on or off.
A Button	View the status of a rescued unit.



Personal Data

STR (Strength)	The unit's physical strength.
MAG (Magical Power)	The unit's magical strength. The range of certain staves changes based on the unit's magic power.
SKILL	The unit's ability to use weapons and magic tomes.
SPD (Speed)	The unit's speed.
LUCK	The unit's luck.
DEF (Defence)	The unit's defensive skill.
RES (Resistance)	The unit's ability to resist damage from magical attacks.
MOVE (Movement)	The maximum distance the unit can move in one turn. (See page 13.)

CON (Constitution)	The unit's physical size. The larger this number is, the less effect carrying heavy weapons, magic tomes and items has on combat.
AID	This is the maximum constitution of other units that this unit can rescue.
TRV (Traveller)	The name of the unit being carried.
AFFIN (Affinity)	The unit's elemental affinity, which affects support bonuses.
COND (Condition)	The unit's current condition.

All abilities increase when units gain levels. Movement and constitution increase when units change classes.

Types of Conditions

POISON	The unit is poisoned and loses a few HP each turn. Cure with an antitoxin.
SLEEP	The unit is asleep and unable to move.
BERSERK	The unit attacks any nearby units, be they friend or foe. The unit cannot be rescued nor can it trade items or weapons.
SILENCE	The unit's magical powers are muted, so the unit cannot use staves or magic tomes.
PETRIFY	The unit is immobilised and is more susceptible to critical attacks.

To restore a unit to normal condition, either wait a few turns until the effect wears off or use a Restore staff.

Items

This screen displays all of the items a unit is carrying.

Combat Ability:

This displays the combined scores of the unit's abilities and the weapon, magic tome or staff it has equipped.

Item Data:

Check item data for weapons, staves and magic tomes by pressing the R Button to display the **Help Window** (See page 25)

ATK (Attack)	The unit's attack strength.
HIT (Hit percentage)	The base percentage chance the unit will hit the enemy.
RNG (Range)	The unit's attack range. (See page 19)
CRIT (Critical Hit Percentage)	The percentage chance of landing a critical hit. Critical hits do three times more damage than normal blows.
AVO (Avoid)	The percentage chance the unit will dodge enemy attacks.

page

The above numbers are affected by support bonuses.

Weapon and Support Level

On this page, you can view a unit's skill level with different weapons, as well as its support level with different units.

Weapon level gauge

Weapon level

Support level

Weapon Level:

Weapons, magic tomes and staves are divided into eight affinity groups. Each group has a corresponding weapon level. The higher the unit's weapon level, the more powerful the weapon that unit can use. The more a unit uses a weapon, the higher its weapon level gets.

LOW E ▶ D ▶ C ▶ B ▶ A ▶ S HIGH

The maximum weapon level for units that have not changed classes is A.
Once a unit reaches weapon level S for any weapon, all other weapons will stop at level A.

Support Level:

This displays the names, affinities and support level of all units who can support the unit selected. Support levels increase when units share a support conversation. The higher the support level between units, the higher the support benefits those units can receive during combat.

LOW C ▶ B ▶ A HIGH

Items

Items are broken down into two separate categories: weapons and everything else. All items have a set number of times they can be used. Once your reach that number, the item vanishes.

Weapons and Durability

Every time you strike a unit with a weapon, that weapon's durability drops. The number of usages for magic tomes and ballistae drops each time those items are used, whether they hit the enemy or not.

Purchasing Items

You can purchase weapons and other supplies at armouries and shops. (See page 21)
Armouries and shops can be found on both battle maps and the world map.

Item Data

Press the R Button when selecting an item to view its statistics.

Weapon Level	The affinity and level of weapons, magic tomes, and staves. Each weapon requires a certain skill level to use. If a unit doesn't have that skill level, they cannot use that weapon.
RNG (Range)	The effective range of the weapon, magic tome, or staff.
WT (Weight)	The weight of the weapon, magic tome, or staff. If the item weight exceeds the unit's constitution, then the unit's attack and dodge speeds are reduced.
MT (Might)	The attack strength of the weapon or magic tome.
HIT (Hit Percentage)	The percentage chance the weapon or magic tome will hit the enemy.
CRIT (Critical Hit)	The percentage chance the weapon or magic tome will strike a critical blow.

Items and Specific Enemy Types

Listed w thin the item data are units against which specific weapons and magic tomes are most effective. When fighting these units, the weapons and magic tomes w.l do more damage than normal.

The Weapon Triangle and the Trinity of Magic

Link Arena

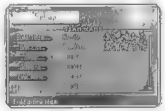
Take units you've developed and pit them against up to three friends in the LINK ARENA. All players must select EXTRAS from the **Main Menu** and then choose LINK ARENA. From the **Link Menu**, set the options for your match and continue.

You cannot select LINK ARENA until you have saved data from a completed chapter.

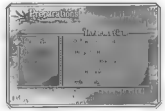
If it's your first time in the LINK ARENA, you must select EDIT TEAMS to build your team.

Edit Teams

BUILD TEAM:
Create your team using units taken from your saved data. Choose an empty team slot (one that reads NO DATA) and press the A Button. Select the saved data you want to use. On the **Combat Preparation Screen**, pick the units you want on your team and manage their items.



ITEMS
You can equip, trade and manage items here, just like when you're preparing for a standard mission.



CANCEL
Return to the **Saved Data Selection Screen**

UNIT LIST:
View all the units you've selected. This is identical to unit selection on the **Map Menu**.

SWAP:
Change the position of teams on the team list.

DISBAND:
Delete any saved team.

LINK MENU:
Return to the **Link Arena Menu**.

Practice

Practice against the computer with up to four teams in the LINK ARENA by selecting this option.

Select PRACTICE to choose the number of teams that will participate and confirm. When the **Practice Screen** appears, select the top box on the left side of the screen and press the A Button, then select a team from the window on the right. After you've finished selecting the computer's teams, press START to begin the match.

Linked Battle

LINKED BATTLE is a mode for two to four players. Before beginning a LINKED BATTLE, connect the proper number of Nintendo Game Boy Advance or Nintendo Game Boy Advance SP systems using Game Boy Advance Game Link™ cables. (See page 30.) On the **Versus Screen**, set your options and continue.

VERSUS

Select the teams to battle and begin Linked Battle Vs. Match. Once players select their teams and confirm those choices, the **Link Screen** appears. Once all the players' names are displayed, Player 1 presses START.

If all participants' names are not displayed, check the cable connections and start the process again.

The player to attack first is chosen randomly. Each player's team appears at the bottom of his or her game screen.

If an error occurs during the link-up process, check the Game Link cable connections and begin again.

How to Play Linked Battles

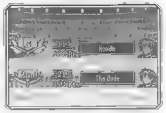
Battles proceed anti-clockwise from the player who goes first. First, choose the unit you want to lead off with. Next, choose a unit from any other team that you want to fight, choose the weapon you will use and the battle will begin automatically. If you want to surrender mid-battle, press START and then choose YES.

Cautions

When a unit loses all its HP, it vanishes from the arena. Note: this does not affect your saved data. Units do not gain experience points from Linked Battles.

Linked Battle Results

Teams earn bonus points at the end of the battle. These points are awarded to the last team standing. Press the A Button to return to the **Link Arena Menu**.



UNIT LIST:

This is identical to the unit list on the **Edit Teams Screen**.

LINK MENU:

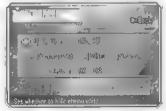
Choose this to return to the **Link Arena Menu**.

Battle Data

Units are ranked based on how many points they've earned in a single battle.

Rule Settings

Change the LINK ARENA rules here. Use the ✚ Control Pad to select menu items and press ◀ ▶ to choose those items.



HIDE UNITS:

Turn this on to hide your unit types from your opponent.

VICTORY COND:

Set the victory conditions to either surviving to the end or earning the most points.

AUTO WEAPON:

Turn automatic weapon selection ON or OFF.

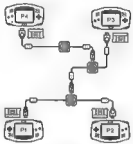
Playing Multi Game Pak play

Necessary Equipment

Game Boy Advance systems:..... One per player
Game Paks – Multi Game Pak play: .....One per player
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking Instructions

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*



Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is grey.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Inhaltsangabe

Der Krieg der Steine beginnt 32
Die Steuerung 33
Vor dem Spiel 34
Speichern 35
Die Weltkarte 36
Vorbereitung 37
Das Schlachtfeld 38
Das Kartenmenü 42
Die Einheiten 45
Kommandos für Einheiten 46
Status der Einheiten 50
Items 53
Link-Arena 55
Multi-Modul-Spiel 58

Der Krieg der Steine beginnt

Vor langer Zeit wurde der Kontinent Magvel von Ungeheuern heimgesucht. Eine Gruppe von Helden setzte fünf Heilige Steine ein, um den Frieden im Land wiederherzustellen und die Quelle des Übels zu bannen: Den Dämonenkönig. Jahrhunderte sind seit der Gefangennahme des Dämonenkönigs vergangen. Fünf Nationen erstanden aus den Ruinen von Magvel. Jede einzelne von ihnen beherbergt nun einen der legendären Heiligen Steine als ein Symbol für Hoffnung und Frieden. Doch dann fiel ohne jegliche Vorwarnung eine dieser Nationen, das Imperium von Grado, in das benachbarte Königreich von Renais ein. Aufgrund dieser plötzlichen und brutalen Attacke konnte Renais keine Gegenwehr leisten und so fiel eine Stadt nach der anderen.

Ephraim, der Prinz von Renais, befand sich nicht in der Hauptstadt, als die Kämpfe begannen. Seitdem besteht kein Kontakt zu ihm. Grados Armee nutzte ihr Überraschungsmoment und schon bald stand das Heer vor den Toren von Schloss Renais. Nach kurzem Kampf fiel Renais unter die Knute von Grado. Während der Belagerung von Schloss Renais sandte König Fado seine Tochter, Prinzessin Eirika, in das benachbarte Konigreich Frelia, wo er sie in Sicherheit hoffte. Er selbst blieb im Schloss, um es bis zur bitteren Neige zu verteidigen. Eskortiert von General Seth, dem Commander der Ritter von Renais, konnte Eirika noch rechtzeitig aus Renais fliehen. Gemeinsam ziehen sie nun in Richtung Frelia. Für Prinzessin Eirika ist dies erst der Beginn einer langen und gefahrvollen Reise.

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL (Model No.: AGB-005) BENÖTIGT WIRD.

Die Steuerung

In diesem Abschnitt werden die grundliegenden Steuerelemente des Spiels erklärt.

L-Taste

- Weltkarte. Platziert den Cursor auf einer Basis.
- Schlachtfeld: Platziert den Cursor auf einer Einheit, die in dieser Runde noch Befehle entgegennehmen kann.

Steuerkreuz

- Bewegt den Cursor. (Drücke und halte den B-Knopf gedrückt, um den Cursor schneller zu bewegen.)
- Zur Auswahl von Menüpunkten.
- Schlachtfeld: Zum Bewegen von Einheiten.

R-Taste

- Schlachtfeld: Blendet den Status einer Einheit ein
- Zum Aufrufen der HILFE. (Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes die Kommandos an, zu denen du eine Erklärung sehen willst.)

Solltest du dir über ein Item oder ein Kommando nicht m Klaren sein, drücke die R-Taste, um eine Erklärung einzub enden!

START

- Spiel beginnen.
- Konversationen und Zwischensequenzen überspringen
- Schlachtfeld: Mini-Schlachtfeldkarte ein- und ausschalten.

A-Knopf

- Auswahl bestätigen.
- **Kartenmenü** öffnen. (Funktioniert auf der Weltkarte, wenn sich der Cursor nicht auf einer Basis befindet Auf dem Sch achtfeld darf sich der Cursor nicht auf einer Einheit befinden.)

SELECT

- **Weltkarte: Mini-Karte ein- und** ausschalten
- **Vorbereitungsbildschirm:** Liste der Einheiten aufrufen.

B-Knopf

- Abbruch
- Ruckkehr zur vorhergehenden Seite
- Fenster schließen.

Drücke gleichzeitig START, SELECT sowie den A- und B-Knopf, um einen Reset durchzuführen.

Vor dem Spiel

Stecke dein FIRE EMBLEM™: THE SACRED STONES-Modul in dein Game Boy Advance™-System und schalte es ein (ON).

Wähle eine der folgenden Sprachen. ENGLISH (Englisch), DEUTSCH, FRANÇAIS (Französisch), ESPAÑOL (Spanisch) oder ITALIANO (Italienisch). Bewege den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes auf eine dieser Optionen und drücke den A-Knopf. Der **Sprachauswahlbildschirm** wird jedes Mal eingeblendet, wenn du dein Game Boy Advance-System einschaltest. Bitte wiederhole die Schritte zur Sprachauswahl wie oben beschrieben. Danach beginnt die Eröffnungssequenz.

Drücke START im **Titelbildschirm**, um das **Hauptmenü** aufzurufen. Wähle NEUES SPIEL und drücke den A-Knopf. Wähle als Nächstes einen Schwierigkeitsgrad und eine Datei (eine freie Datei wird durch KEINE DATEN gekennzeichnet). Drücke nun abschließend den A-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

Schwierigkeit

Es stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Auswahl: LEICHT, NORMAL und SCHWER. Du kannst die Schwierigkeit nur auswählen, nachdem du NEUES SPIEL vom **Hauptmenü** ausgewählt hast.

Hauptmenü

Sollest du bereits über gespeicherte Daten verfügen, stehen dir folgende Optionen zur Verfügung. Siehe auch Seite 35, um nähere Informationen zum Speichern zu erhalten.

KAPITEL FORTSETZEN
Setze das Spiel inmitten eines Kapitels fort.

KAPITEL NEU STARTEN
Beginne vom Start eines Kapitels aus.

DATEN KOPIEREN
Kopiere einen vorhandenen Speicherstand

DATEN LÖSCHEN
Lösche einen vorhandenen Speicherstand.

NEUES SPIEL
Beginne das Spiel von Anfang an.

EXTRAS
Besuche die LINK-ARENA und das MUSIKZIMMER. Während des Spiels werden noch weitere Optionen freigeschaltet.

LINK-ARENA In der LINK-ARENA können zwei bis vier Spieler ihre Teams gegeneinander antreten lassen. (Siehe Seite 55–58).

MUSIKZIMMER Betritt das Musikzimmer, um der Musik aus dem Spiel zu lauschen. Während des Spiels werden immer mehr Musikstücke verfügbar.

Speichern

Speichere deinen Fortschritt mit Hilfe der Optionen SPEICHERN und AUSSETZEN. Deine Spielerstände könnten beschädigt werden, wenn du während des Speichervorganges dein System ausschaltest (OFF).

Speichern

Weltkarte

Wähle SPEICHERN auf der Weltkarte. Wähle eine Datei und bestätige dies durch Drücken des A-Knopfes. Wähle nochmals SPEICHERN, um deinen Fortschritt zu sichern. (Siehe Seite 36.)

Vorbereitungsbildschirm

Wähle SPEICHERN auf dem **Vorbereitungsbildschirm** und befolge die oben beschriebenen Schritte, um zu speichern. (Siehe Seite 38.)

Nach dem Beenden eines Kapitels

Sobald du ein Schlachtfeld gemeistert hast, wird der **Speicherbildschirm** automatisch eingeblendet. Speichere deinen Fortschritt, indem du die oben beschriebenen Schritte befolgst.

Aussetzen

Du kannst deinen Fortschritt während eines laufenden Kapitels jederzeit speichern. Wähle AUSSETZEN im **Kartenmenü** (siehe Seite 43) und wähle JA, um deine Auswahl zu bestätigen. Wenn du beim nächsten Mal weiterspielen möchtest, wähle KAPITEL FORTSETZEN aus dem **Hauptmenü**, um das ausgesetzte Spiel fortzusetzen.

Aussetzen-Daten

- Sobald du ein Kapitel fortsetzt, gehen die AUSSETZEN-DATEN verloren. Es ist nicht möglich, ein Kapitel immer wieder vom selben Punkt aus fortzusetzen.
- Wählst du KAPITEL NEU STARTEN oder NEUES SPIEL, werden die AUSSETZEN-DATEN überschrieben und gehen verloren.
- Schaltest du dein System während einer Schlacht aus (OFF), werden automatisch AUSSETZEN-DATEN gespeichert.

Die Weltkarte

Schlachtfelder

Orte, die durch eine rote Flagge gekennzeichnet werden, sind neue Schlachtfelder. Bewege dich auf ein solches zu, um ein neues Kapitel zu beginnen. An manchen dieser Orte befinden sich auch Arsenale und Laden. Sobald du ein solches Schlachtfeld befreit und in eine Basis verwandelt hast, kannst du dort von der Weltkarte aus Halt machen.

Monsterbasen

Selbst nachdem du manche Gebiete befreit hast, könnten sie von Monstern angegriffen werden. Du kannst diese Monsterbasen zu jeder Zeit besuchen.

Turm von Valni und die Ruinen von Lagdou

Der Turm von Valni und die Ruinen von Lagdou stehen nicht direkt mit den Ereignissen der Geschichte in Zusammenhang. Ihre Ebenen müssen nacheinander gemeistert werden. Du kannst diese Orte jederzeit verlassen, in dem du das Kommando RÜCKZUG gibst (Siehe Seite 43.) Doch bei deinem nächsten Besuch, musst du wieder auf der ersten Ebene beginnen.

Überblick über die Weltkarte

Platziere den Cursor auf einem leeren Platz und drücke den A-Knopf, um das **Kartenmenü** aufzurufen. (Siehe Seite 42–43.)

Basen und Kommandos

Befindest du dich in einer Basis, drücke den A-Knopf, um das **Kommando-Menü** aufzurufen. In Basen mit Arsenal- und Laden-Symbolen kannst du auch Items KAUFEN und VERKAUFEN.

Arsenal- und Laden-Symbole

Vorbereitung

Ab einem gewissen Punkt steht dir der **Vorbereitungsbildschirm** zur Verfügung, um dich auf einen Kampf vorzubereiten. Wähle den Menüpunkt aus, den du bearbeiten willst und drücke den A-Knopf. Drücke START, um von diesem Bildschirm aus den Kampf zu beginnen.

Einheiten wählen

Wähle EINH. WÄHL., um die Einheiten auszuwählen, die am Kampf teilnehmen sollen. Drücke den A-Knopf, um Einheiten auszuwählen oder die Auswahl rückgängig zu machen. Drücke SELECT, um eine Liste der Einheiten aufzurufen.

Manche Einheiten sind in bestimmten Kapiteln von größter Wichtigkeit und werden für die entsprechenden Kämpfe automatisch ausgewählt. Ausgewählte Einheiten werden farbig, nicht ausgewählte in grau dargestellt.

Verwaltung von Items

Wähle ITEMS, um folgende Aktionen mit ihnen durchzuführen: TAUSCH, KAUFEN, VERKAUFEN und VERWENDEN. Du kannst Items zwischen Einheiten tauschen oder sie zum Versorgungswagen schicken. Nach der Auswahl einer Einheit, erscheint folgendes Menü. Items, die von der ausgewählten Einheit nicht verwendet werden können, werden in Grau dargestellt.

TAUS. Tausche Items mit anderen Einheiten.

VERW. Verwende ein Item

FONDS Verwalte Items im Versorgungswagen.

LISTE Rufe eine Liste aller Items auf, die von anderen Einheiten getragen oder im Versorgungswagen gelagert werden

ALLES Schicke alle Items der gewählten Einheit zum Versorgungswagen

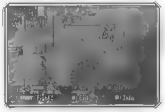
ARSENAL Kaufe und verkaufe Waffen und magische Items

Unterstützung

Überprüfe die Affinitäten der Einheiten und bestätige ihre Unterstützungs Level. Diese Option wird erst verfügbar, sobald eine bestimmte Einheit zu deiner Truppe gehört.

Karte prüfen

Sieh dir das Schlachtfeld an und überprüfe die dort herrschenden Bedingungen. Folgende Menüpunkte stehen dir im **Prüfen-Bildschirm** zur Verfügung.



KARTE ANS. Scrolle über das Schlachtfeld, um gegnerische Einheiten und den Standort von Arsenalen und Läden zu überprüfen.

FORMATION Verändere die Position der eingesetzten Einheiten mit Hilfe des Steuerkreuzes und des A-Knopfes. Die Startposition der Hauptcharaktere kann nicht verändert werden.

OPTIONEN Dieser Punkt bietet dieselben Möglichkeiten wie der Punkt OPTION. im **Kartenmenü** (Siehe Seite 44 – 45)

SPEICHERN Dieser Punkt bietet dieselben Möglichkeiten wie die Option SPEICHERN im **Vorbereitungsbildschirm.**

Speichern

Nachdem du deine Einheiten gewählt und deine Items verwaltet hast, speichere, um deine Einstellungen zu sichern.

Das Schlachtfeld

Auf den Schlachtfeldern finden die meisten Aktionen statt. Bewege deine Einheiten, besiege die Gegner und schreite in der Geschichte voran. Nachfolgend einige Grundregeln und Bilder, die dir weiterhelfen werden.

Arten von Einheiten

Es gibt drei verschiedene Arten von Einheiten. Deine Einheiten sind blau, die des Gegners sind rot, andere Einheiten sind grün. Graue Einheiten sind jene, die sich im aktuellen Zug bereits einmal bewegt haben.

Reihenfolge

Du und dein Gegner wechselt euch ab und erteilt euren Einheiten Befehle. Sollten sich grüne Einheiten auf der Karte befinden, ziehen diese, nachdem die Armee des Gegners ihren Zug beendet hat. Wenn du an der Reihe bist, erteile deinen Truppen mit Hilfe des **Kommando-Menüs** Befehle.

Befreien von Schlachtfeldern

Jedes Schlachtfeld wird durch einen Punkt auf der Weltkarte dargestellt. Auch ist auf jedem Schlachtfeld ein anderes Ziel zu erfüllen, um es zu befreien. Sobald ein Schlachtfeld befreit ist, erscheint ein neues auf der Weltkarte. Neue Schlachtfelder erscheinen jedoch nur, wenn du zuvor ein Schlachtfeld befreit hast, das durch eine rote Flagge gekennzeichnet war.

Besiegen von Einheiten

Verliert eine Einheit all ihre KP (Kraftpunkte), verschwindet sie vom Schlachtfeld.

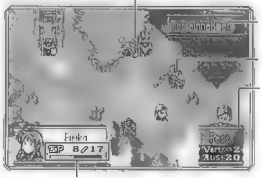
Game Over

Das Spiel endet, wenn entweder Erika oder Ephraim fallen oder es dir nicht gelingt, das Ziel eines Kapitels zu erfüllen.

Der Spielbildschirm

Ändere die Darstellung des Spielbildschirms unter dem Punkt OPTION. im **Kartenmenü**. (Siehe Seite 44 – 45.)

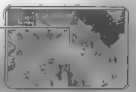
Cursor
Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes Einheiten und Orte an



Das Terrain des ausgewählten Feldes
Verfügt das Terrain über einen hohen VERT.-Wert (Verteidigung), wird der Schaden reduziert, den eine Einheit auf diesem Feld einstecken muss. Verfügt das Feld über einen hohen AUS.-Wert (Ausweichen), ist es schwieriger, eine Einheit zu treffen, die sich darauf aufhält.

Die KP der ausgewählten Einheit

Mini-Schlachtfeldkarte
Blende diese Karte durch Drücken von START ein. Überprüfe mit ihrer Hilfe den Standort der Einheiten.

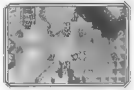


Der Kampfverlauf

Im folgenden Abschnitt wird erklärt, wie Einheiten bewegt werden und wie man den Feind auf den Schlachtfeldern besiegt.

1. Auswahl
Platziere den Cursor auf einer deiner Einheiten und drücke den A-Knopf, um die Bewegungs- und Angriffsreichweite dieser Einheit zu überprüfen. (Siehe Seite 41.)

2. Bewegen
Wähle den Ort, an den sich die Einheit bewegen soll mit Hilfe des Steuerkreuzes aus. Drücke den A-Knopf, um die Einheit dorthin zu beordern.



3. Angriff
Nachdem sich eine Einheit bewegt hat, wird das **Kommando-Menü** eingeblendet. Wähle ANGRIFF aus dem **Kommando-Menü** (siehe Seite 46 – 49) und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen.

4. Auswahl der Waffen
Wähle die Waffe oder den magischen Angriff, die oder den du einsetzen möchtest. Sollten sich mehrere Gegner innerhalb deiner Angriffsreichweite befinden, musst du einen Gegner auswählen, den du angreifen möchtest.

5. Überprüfe die Kampfinformationen
Mit Hilfe des **Kampfinformations-Fensters** (siehe Seite 46) kannst du überprüfen, wie gut sich deine Einheit gegen den anvisierten Gegner schlagen wird. So kannst du deine Entscheidung nochmals überdenken.

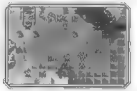
6. Beginne den Kampf
Sobald du den Angriffsbefehl erteilt hast, folgt die Kampfanimation der Einheit. Die Animationseinstellungen können im **Kartenmenü** unter OPTION. verändert werden. (Siehe Seite 44.)

7. Ende des Kampfes
Einheiten erhalten nach dem Kampf Erfahrungspunkte. (Siehe Seite 45.)

8. Beende deinen Zug
Nachdem du all deinen Einheiten Befehle erteilt hast, wird dein Zug automatisch beendet und der gegnerische Zug beginnt. Du kannst deinen Zug jederzeit beenden, indem du die Option ENDE im **Kartenmenü** wählst. (Siehe Seite 43.)

Bewegungs- und Angriffsreichweite

Die Bewegungsreichweite einer Einheit wird blau, ihre Angriffsreichweite in Rot dargestellt. Bereiche, die du mit Stäben erreichen kannst, werden grün angezeigt. Du kannst auch die Angriffs- und Bewegungsreichweiten von Gegnern und anderen Einheiten überprüfen.



Weitere Bewegung

Einheiten auf dem Rücken eines Pegasus oder Pferdes können nach Kommandos wie RETTEN oder TAUSCH noch die Anzahl ihrer verbleibenden Felder ziehen.

Terrain

Verschiedene Arten von Terrain können deine Bewegungsreichweite beeinflussen. Die Reichweite reduziert sich, wenn Einheiten durch Wälder oder über Berge reisen müssen.

Das Kartenmenü

Um **Schlachtfeldkarten** aufzurufen, platziere den Cursor auf einem unbesetzten Feld und drücke den A-Knopf. Auf der Weltkarte darf sich der Cursor nicht auf einer Basis befinden.

EINHEIT

Wähle diesen Punkt an, um die Daten aller eingesetzten Einheiten einzusehen.

- **Umblättern (Es gibt insgesamt sechs Seiten.)**
  Drücke ◀ ▶ auf dem Steuerkreuz, wenn eine Einheit ausgewählt ist
- **Einheiten sortieren**
  Wähle mit Hilfe des Cursors eine Kategorie aus und drücke den A-Knopf, um deine Einheiten zu sortieren. Durch nochmaliges Drücken des A-Knopfes wird die Sortierung wieder aufgehoben.
- **Einblenden des Status-Fensters einer Einheit**
  Wähle eine Einheit aus und drücke die R-Taste, um dieses Fenster zu öffnen. (Siehe Seite 50 – 52)
- **Finde eine Einheit auf dem Schlachtfeld**
  Wähle den Namen einer Einheit aus und drücke den A-Knopf. So gelangst du wieder zur Schlachtfeldkarte und die Einheit, die du im **Kartenmenü** ausgewählt hast, wird hervorgehoben.

STATUS

Im Statusfenster werden kampfbezogene Informationen, wie zum Beispiel der Kapitelname, die Anzahl der Einheiten in deiner und der gegnerischen Armee, das Ziel des Kapitels, die Rundenzahl und die Kriegskasse angezeigt.

MANUAL

Hier findest du Informationen zum Spielablauf. Sobald im Spiel etwas erklärt wird, wird diese Erklärung dem Manual hinzugefügt.

AUFZEICHNUNGEN

Hier findest du die besten Ergebnisse und deinen derzeitigen Rang. Die Aufzeichnungen stehen dir nur im Turm von Valni und in den Ruinen von Lagdou zur Verfügung.

RÜCKZUG

Zieh dich vom Schlachtfeld zurück. Diese Option steht dir nur im Turm von Valni, in den Ruinen von Lagdou und in Scharmützeln zur Verfügung

AUSS. (Aussetzen)

Beende das Spiel und speichere deinen Fortschritt mitten im Kapitel. Diese Option steht dir nur auf Schlachtfeldern zur Verfügung.

ENDE

Beende den Zug deiner Armee und lass den gegnerischen Zug beginnen.

SPEICHERN

Speichere deinen Fortschritt. Diese Option steht dir nur auf der Weltkarte und im **Vorbereitungsbildschirm** zur Verfügung.

Optionen

Verändere verschiedenen Spieleinstellungen im **Optionsbildschirm**. Wanle mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Punkt aus und drucke ◀ ▶, um die jeweilige Einstellung zu verandern. Durch Drücken des B-Knopfes gelangst du wieder zum **Schlachtfeldbildschirm** zurück.

ANIMATION

Wähle zwischen vier Einstellungen:

1: Zeige Animationen mit dem **Schlachtfeldbildschirm** als Hintergrund.

2: Zeige Animationen mit besonders detailliert gestalteten Hintergründen.

AUS: Schalte die Kampfanimationen AUS. Der Kampf wird nur noch auf der Schachfeldkarte dargestellt.

SOLO: Lege die Kampfanimation für jede Einheit individuell fest.
Drücke den A-Knopf, um eine Liste deiner Einheiten aufzurufen. Wähle die Einheit, deren Animationen du verändern möchtest und drucke nochmals den A-Knopf, um die Änderung auszuführen. Durch Drücken des B-Knopfs gelangst du wieder zum vorhergehenden Bildschirm.

SPIELGESCHW.

Stelle die Bewegungsgeschwindigkeit aller Einheiten auf NORM. (normal) oder SCHN. (schnell).

TEXTGESCHW.

Stelle die Geschwindigkeit, mit der die Texte eingeblendet werden sollen auf LNGS (langsam), NORM (normal), SCHN. (schnell) oder MAX. (maximal).

TERRAIN

Das Terrainfenster-Fenster gibt die Art des Terrains an, auf dem sich der Cursor auf einem Schachfeld gerade befindet. Du kannst dieses Feature auf EIN oder AUS stellen.

EINHEIT

Das Einheiten-Fenster wird eingeblendet, wenn sich der Cursor während einer Schlacht auf einer Einheit befindet. Schalte diese Anzeige auf FELD, SPRBL. (Sprechblase) oder AUS.

KAMPF

Das Kampfinformations-Fenster wird eingeblendet, wenn du eine gegnerische Einheit attackierst. Schalte die Anzeige des Fensters auf STRD. (Standard), DETAIL oder AUS.

ZIEL ANZEIGEN

Schalte das Fenster, in dem das Ziel eines Kapitels angezeigt wird, EIN oder AUS.

HILFESTELLUNG

Schalte den Text, der am unteren Bildschirmrand eingeblendet wird, wenn du eine Aktion auswählst, EIN oder AUS.

AUTOCURSOR

Schalte diese Option EIN, wenn der Cursor zu Beginn eines Zuges automatisch auf dem Anführer deiner Truppe stehen soll. Schaltest du diese Option AUS, ruht der Cursor auf jener Einheit, die sich im vorhergehenden Zug zuletzt bewegt hat.

AUTOEND./ZÜGE

Schalte diese Option EIN, damit automatisch der gegnerische Zug beginnt, nachdem sich deine letzte verfügbare Einheit bewegt hat.

MUSIK

Schalte die Hintergrundmusik EIN oder AUS.

SOUNDEFFEKTE

Schalte die Soundeffekte EIN oder AUS.

FENSTERFARBE

Wähle eine von vier verschiedenen Farben für den Hintergrund aller Fenster.

Die Einheiten

Entwicklung der Einheiten

Wenn Einheiten am Kampf teilnehmen oder Stäbe einsetzen, erhalten sie ERF. (Erfahrungspunkte). Wenn eine Einheit mehr als 100 ERF. gesammelt hat, steigt sie einen Level auf.

Sind die Kampfanimationen auf AUS gestellt, wird die ERF.-Leiste auf dem Schlachtfeld eingeblendet.

ERF.-Leiste

Wenn eine Einheit einen Level aufsteigt, erhohen sich auch ihre Attribute, wie zum Beispiel Stärke und Fähigkeit. So wird eine Einheit mächtiger. Alle Einheiten, mit Ausnahme von einer, können maximal Level 20 erreichen.

Klassenwechsel

Die meisten Einheiten können ihre Klasse wechseln, sobald bestimmte Bedingungen erfüllt wurden. Dies verleiht ihnen noch mehr Stärke für den Kampf. Manche Einheiten können zwischen mehreren Klassen wählen, wenn sie die Möglichkeit zum Klassenwechsel erhalten.

Wiederherstellen von KP (Kraftpunkten)

Verletzte Einheiten können ihre KP auf vier verschiedene Arten wiederherstellen.

Platziere Einheiten auf Festungen, Toren, Schlosstoren oder Thronen:
Zu Beginn jedes Zuges erhalten Einheiten, die sich an einem dieser Orte befinden, einige KP zurück.

Setze Heilmittel und Elixiere ein:
Der Einsatz eines HEILMITTELS stellt 10 KP wieder her. Ein ELIXIER heilt alle KP.

Erfahre die magische Kraft eines heilenden Stabes:
GEISTLICHE, BISCHÖFE und TROUBADOURE können Stäbe einsetzen, so, wie andere Einheiten mit Waffen angreifen. (Siehe Seite 40 – 41.) Die Anzahl der KP, die eine Einheit zurückerhält, hängt davon ab, welche Einheit den Stab einsetzt und von der Art des Stabes selbst.

Greife einen Gegner mit NOSFERATU an:
Dieser Zauber entzieht dem Gegner KP und überträgt sie auf den Anwender des Spruches. Die zurückerhaltenen KP entsprechen dem verursachten Schaden.

Kommandos für Einheiten

Nachdem eine Einheit bewegt wurde, wird das **Kommando-Menü** eingeblendet. Die verfügbaren Kommandos hängen von der jeweiligen Situation ab. Mit Hilfe dieses Menüs kannst du deinen Einheiten zusätzliche Kommandos geben. Kommandos, die grün dargestellt werden, verbrauchen nicht den ganzen Zug einer Einheit. Nach der Ausführung eines solchen grünen Kommandos, kann die Einheit noch weitere Kommandos entgegennehmen.

Grundlegende Kommandos

ANGRIFF
Wähle eine Waffe und eine gegnerische Einheit innerhalb deiner Angriffsreichweite. Bestätige anschließend deine Auswahl, um mit der Attacke zu beginnen. (Siehe Seite 40 – 41.) Jede Einheit wird mit der Waffe oder dem magischen Buch weiter angreifen, bis ihr befohlen wird, etwas anderes in die Hand zu nehmen.

Kampfinformations-Fenster
Diese praktische Übersicht wird eingeblendet, wenn du dich einem Gegner im Kampf stellst.

KP Die Anzahl der KP, über die eine Einheit verfügt.
KFT. Die Schadenshöhe, welche die Waffe verursachen kann. „x2" steht für zwei Attacken während eines Angriffs.
TRFF. Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit der Gegner getroffen werden kann
KRT. Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein kritischer Treffer gelandet werden kann.
▲ ▲ Waffe im Vorteil ▼ Waffe im Nachteil. (Siehe Seite 54.)

Kampfbildschirm-Minifenster
Dieses Fenster wird eingeblendet, wenn eine Kampfanimation dargestellt wird

TRF Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit der Gegner getroffen werden kann.
SDN. Die Schadenshöhe, welche dein Angriff verursachen wird.
KRT. Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit ein kritischer Treffer gelandet werden kann.

Arten des Angriffs

1. Direkter Kampf (Schwerter, Lanzen, Äxte, etc.): Reichweite = 1
Waffen für den direkten Kampf und magische Bücher können gegnerische Einheiten auf angrenzenden Feldern angreifen. Der Gegner wird einen Gegenangriff starten, wenn er eine Waffe oder ein magisches Buch führt, mit der oder dem man eine direkte Attacke ausführen kann.

2. Indirekter Kampf (Bögen, magische Bücher, etc.): Reichweite = 2
Waffen für den indirekten Kampf und magische Bücher können gegnerische Einheiten angreifen, wenn sich zwischen den Kampfern ein freies Feld befindet. Der Gegner wird einen Gegenangriff starten, wenn er eine Waffe oder ein magisches Buch führt, mit der oder dem man eine indirekte Attacke ausführen kann.

3. Langstreckenkampf (Bögen, etc.): Reichweite = 3+
Langstreckenwaffen können Gegner angreifen, die sich zwei oder mehr Felder weit entfernt aufhalten. Solange der Gegner selbst nicht mit einer Langstreckenwaffe ausgerüstet ist, hat er keine Möglichkeit zum Gegenangriff.

STÄBE (Geistliche, Bischöfe, Troubadoure, etc.):
Es gibt eine Vielzahl von Heiligen Stäben, mit denen Verbündete geheilt und dunkle Gebiete erhellt werden können.

BESCHWÖREN (nur für Beschwörer):
Ruft den Geist eines toten Kriegers herbei, der dir im Kampf beistehen wird.

WARTEN:
Die Einheit verweilt an ihrem momentanen Aufenthaltsort und wartet bis zum nächsten Zug

STEHLEN (nur für Diebe und Schurken):
Raube ein Item von einer Einheit auf einem angrenzenden Feld. Waffen, magische Bücher und Stäbe können nicht gestohlen werden.

ITEM:
Lege ein Item oder eine Waffe an, wirf sie weg, tausche sie oder setze sie ein

TAUSCH:

Tausche Items mit Einheiten auf angrenzenden Feldern oder einer Einheit, die du gerettet hast. Nachdem du eine Einheit ausgewählt hast, mit der du tauschen möchtest, werden die Items eingeblendet, die sich im Besitz beider Einheiten befinden. Wähle die gewünschten Items aus und bestätige deine Auswahl.

VERSORG. (Versorgungswagen):

Einheiten, die direkt neben Eirika oder Ephraim stehen, haben Zugriff auf den Versorgungswagen und können mit ihm Items tauschen.

- Der Versorgungswagen fasst bis zu 100 Items.
- Der Versorgungswagen reist stets mit den Hauptcharakteren und wird auf dem **Kartenbildschirm** nicht angezeigt.

RETTEN:

Mitglieder deiner eigenen Armee und grüne Einheiten können gerettet werden. Eine Einheit kann nur jeweils eine andere Einheit retten. Die Einheit, welche die Rettung durchführen soll, muss bei HILFE einen höheren Wert aufweisen, als die KONSTITUTION der Einheit, die gerettet werden soll. Der Retter trägt die gerettete Einheit so lange bei sich, bis er den Befehl erhält, diese Einheit wieder abzusetzen. (Siehe unten.)

- Die Schnelligkeit und Fähigkeit der Retter-Einheit wird um die Hälfte reduziert.
- Einheiten, die gerettet wurden und getragen werden, können nicht angegriffen werden.
- Wird eine Einheit besiegt, die gerade eine andere trägt, wird diese in einem angrenzenden Feld abgesetzt.

ABSETZ. (Absetzen):

Setze eine gerettete Einheit in einem angrenzenden Feld ab.
Einheiten können nur in jenen Feldern abgesetzt werden, die sie normalerweise durchqueren können.

NEHMEN:

Übernimm eine gerettete Einheit von einer anderen Einheit aus einem benachbarten Feld. Die Einheit, welche die gerettete Einheit nehmen soll, muss bei HILFE einen höheren Wert aufweisen, als die KONSTITUTION der Einheit, die gerettet werden soll. Außerdem darf die betreffende Einheit zu diesem Zeitpunkt keine andere Einheit bei sich tragen.

GEBEN:

Gib eine gerettete Einheit an eine Einheit in einem angrenzenden Feld weiter. Die Bedingungen für das Geben einer Einheit sind dieselben wie für das Nehmen.

TANZEN (nur Tänzerinnen):

Tanze für Einheiten in angrenzenden Feldern, die sich in diesem Zug bereits einmal bewegt haben. Ermögliche es ihnen so, sich in diesem Zug noch einmal zu bewegen.

REDEN (nur unter bestimmten Bedingungen):

Sprich mit Einheiten in benachbarten Feldern. Manchmal kann man auch mit Gegnern sprechen.

UNTERST. (Unterstützung – nur unter bestimmten Bedingungen):

Sprich mit verbündeten Einheiten auf angrenzenden Feldern. Der Unterstützungs-Level erhöht sich mit jeder Unterstützungs-Konversation. (Siehe Seite 52.)

Kommandos an speziellen Orten

Die folgenden Kommandos erscheinen nur, wenn sich ein Charakter an bestimmten Orten befindet.

BESUCH:

Der Besuch von gewissen Häusern und Dörfern stellt eine gute Möglichkeit dar, an Items, Geld und wichtige Informationen zu gelangen. Dörfer können nur einmal besucht werden. Gewisse Gegnertypen können Dörfer auch zerstören.

ARSENAL:

Betritt ein Arsenal, um Waffen zu kaufen und zu verkaufen. Dort kannst du auch Items verkaufen.

LADEN:

Betritt Läden, um Vorräte zu kaufen und Items zu verkaufen.

ARENA:

Schicke eine deiner Einheiten in die Arena, um für Geld zu kämpfen. Verliert der Kämpfer alle seine KP, ist der Kampf zu Ende. Gewinnt er, erhält er Erfahrungspunkte und Geld. Im Fall einer Niederlage verlierst du die gesamten Teilnahmegebühren und auch die Einheit ist für immer verloren. Drücke den B-Knopf, um aufzugeben und dich aus einem Kampf zurückzuziehen. Auch bei einem Rückzug verlierst du die Teilnahmegebühr.

TÜR:

Einheiten mit Turschlüsseln oder Diebe mit Dietrichen können Türen auf angrenzenden Feldern öffnen. Türen können auch aus der Ferne mit Hilfe von Öffner-Stäben geöffnet werden.

KNACKEN (nur für Schurken):

Dies ist ein spezielles Kommando, das nur Schurken zur Verfügung stent, die Truhen und Türen ohne Schlüssel oder Dietriche öffnen können.

TRUHE:

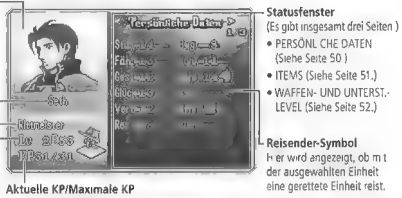
Einheiten mit Truhenschlüsseln oder Diebe mit Dietrichen können Truhen öffnen.

BESETZ. (Besetzen – nur für Eirika und Ephraim):

Bewege einen der königlichen Zwillinge auf Tore oder Throne, um dieses Kommando auszuführen.

Status der Einheiten

Um Informationen über eine bestimmte Einheit einzusehen, platziere den Cursor auf der gewünschten Einheit und drücke die R-Taste.



Portrait der Einheit
Von wichtigen Charakteren wird im Statusfenster ein Portrait eingeblendet.

Name der Einheit

Art der Einheit

Aktueller Level und Erfahrungspunkte

Aktuelle KP/Maximale KP

Statusfenster
(Es gibt insgesamt drei Seiten.)
- PERSÖNLICHE DATEN (Siehe Seite 50)
- ITEMS (Siehe Seite 51.)
- WAFFEN- UND UNTERST.-LEVEL (Siehe Seite 52.)

Reisender-Symbol
Hier wird angezeigt, ob mit der ausgewählten Einheit eine gerettete Einheit reist.

Steuerung im Statusfenster

✚ ◀ ▶	Seiten umblättern.
✚ ▲ ▼	Verschiedene Einheiten deiner Armee anzeigen.
R-Taste	**Hilfe-Fenster** ein- oder ausblenden.
A-Knopf	Status der geretteten Einheit anzeigen.

Hilfe-Fenster
Platziere den Cursor auf einem Item oder einer Kategorie im Menü und drücke die R-Taste, um das **Hilfe-Fenster** einzublenden.

Persönliche Daten

STÄ. (Stärke)	Die physische Stärke der Einheit.
MAG. (Magische Kraft)	Die magische Kraft der Einheit. Die Reichweite einiger Stäbe basiert auf der magischen Kraft der Einheit.
FÄH. (Fähigkeit)	Das Geschick der Einheit im Umgang mit Waffen und magischen Büchern.
GES. (Geschwindigkeit)	Die Geschwindigkeit der Einheit
GLÜCK	Das Glück der Einheit.
VERT. (Verteidigung)	Die Abwehrkraft der Einheit
RES. (Resistenz)	Die Fähigkeit der Einheit, Schaden durch magische Attacken zu reduzieren.
BWG. (Bewegung)	Die maximale Distanz, welche die Einheit innerhalb eines Zuges zurücklegen kann. (Siehe Seite 41.)

KON. (Konstitution)	Die physische Statur der Einheit. Je höher diese Zahl ist, desto weniger nimmt das Tragen von schweren Waffen, magischen Büchern und Items auf den Kampfverlauf Einfluss.
HILFE	Hier wird die maximale Konstitution von anderen Einheiten angegeben, die von dieser Einheit gerettet werden können.
REISE	Der Name der Einheit, die von dieser Einheit getragen wird.
AFFIN. (Affinität)	Die elementare Affinität der Einheit, die Unterstützungs-Boni beeinflusst.
ZUST. (Zustand)	Der momentane Zustand der Einheit.

Alle diese Fähigkeiten können sich erhöhen, wenn eine Einheit einen Level aufsteigt. Bewegungsreichweite und Konstitution erhöhen sich, wenn die Einheit die Klasse wechselt.

Arten von Zustandsveränderungen

GIFT	Die KP der Einheit sinken mit jeder Runde ein wenig. Entgiftet die Einheit mit einem Antidot.
SCHLAF	Die Einheit schläft und kann sich nicht bewegen.
BERSERKER	Die Einheit greift jede andere Einheit an, die sich in ihrer Nähe befindet, egal, ob es sich um Freund oder Feind handelt. Die Einheit kann nicht gerettet werden, auch kann sie keine Items oder Waffen tauschen.
SCHWEIGEN	Die Einheit ist verstummt und kann keine Stäbe oder magischen Bücher einsetzen.
VERST. (Versteinert)	Die Einheit ist erstarrt und ist somit anfälliger für kritische Treffer.

Um eine Einheit wieder in den Normalzustand zu versetzen, warte einige Runden, bis der Effekt abgeklungen ist oder setze den Stab der Erneuerung ein.

Items

Hier kannst du alle Items sehen, die eine Einheit bei sich trägt.

Item-Name

A (Ausgerüstet)
Steht neben dem Item, das momentan ausgerüstet ist.

Haltbarkeit des Items

Drücke die R-Taste, um das **Hilfe-Fenster** mit Erläuterungen zu den Items aufzurufen.

Kampfkraft

Kampfkraft:

Hier werden die kombinierten Werte für die Fähigkeit, die Waffe, das magische Buch oder den Stab angezeigt, der ausgerüstet ist.

Item-Daten:

Überprüfe die Item-Daten für Waffen, Stäbe und magische Bücher durch Drücken der R-Taste, um das **Hilfe-Fenster** aufzurufen. (Siehe Seite 53.)

ANGR. (Angriff) Die Angriffsstärke der Einheit.

TRFF. (Trefferquote) Dieser Basisprozentsatz gibt die Chance an, mit der eine Einheit einen Gegner treffen kann.

RCW. (Reichweite) Die Angriffsreichweite der Einheit. (Siehe Seite 47.)

KRT. (Kritische Treffer) Der Prozentsatz, mit dem ein kritischer Treffer gelandet werden kann. Kritische Treffer verursachen dreimal mehr Schaden als normale Treffer

AUS. (Ausweichrate) Der Prozentsatz, mit dem die Einheit gegnerischen Angriffen ausweichen kann.

Die oben genannten Werte können durch Unterstützungs-Boni beeinflusst werden.

Waffen- und Unterst.-Level

Auf dieser Seite kannst du das Geschick eines Charakters im Umgang mit verschiedenen Waffen und den Unterstützungs-Level mit anderen Einheiten ablesen.

Waffenlevel:

Waffen, magische Bücher und Stäbe werden in Gruppen von acht verschiedenen Affinitäten unterteilt. Jede Gruppe verfügt über einen Waffenlevel. Je höher der Waffenlevel einer Einheit ist, desto mächtigere Waffen kann diese Einheit einsetzen. Der Waffenlevel steigt durch ständige Anwendung einer bestimmten Waffenart.

NIEDRIG E ▶ D ▶ C ▶ B ▶ A ▶ S HOCH

Der maximale Waffenlevel für Einheiten, die noch keinen Klassenwechsel durchgeführt haben, ist A. Sobald eine Einheit für eine Waffe Level S erreicht, können alle anderen Waffen maximal Level A erreichen.

Unterstützungs-Level:

Hier siehst du die Namen, Affinitäten und Unterstützungs-Level aller Einheiten, welche die ausgewählte Einheit unterstützen können. Der Unterstützungs-Level steigt, wenn Einheiten ein Unterstützungs-Gespräch miteinander führen. Je höher der Unterstützungs-Level zwischen zwei Einheiten, desto höher fallen auch die Unterstützungs-Boni aus, welche diese Einheiten im Kampf erhalten können.

NIEDRIG C ▶ B ▶ A HOCH

Items

Items werden in zwei Kategorien unterteilt. Waffen und alles andere. Alle Items haben nur für eine vorherbestimmte Anzahl von Einsätzen. Sobald diese Anzahl erreicht wurde, verschwindet das Item.

Waffen und Haltbarkeit

Die Haltbarkeit von Waffen sinkt jedes Mal, wenn eine Waffe eine gegnerische Einheit trifft. Magische Bücher und Ballistae verlieren bei jedem Einsatz an Haltbarkeit, egal, ob der Gegner getroffen wurde oder nicht.

Einkaufen von Items

Du kannst Waffen und andere Vorräte in Arsenalen und Laden kaufen. (Siehe Seite 49.) Arsenale und Läden können auf Schlachtfeldern und auf der Weltkarte besucht werden.

Item-Daten

Drücke nach der Auswahl eines Items die R-Taste, um seine Statistiken einzusehen.

Waffenlevel Die Affinität und der Level von Waffen, magischen Büchern und Stäben. Jede Waffe erfordert ein gewisses Maß an Können, um eingesetzt zu werden. Verfügt eine Einheit nicht über den nötigen Waffenlevel, kann sie die entsprechende Waffe nicht einsetzen.

RCW. (Reichweite) Die effektive Reichweite der Waffe, des magischen Buches oder des Stabes.

GW. (Gewicht) Das Gewicht der Waffe, des magischen Buches oder des Stabes. Übersteigt das Gewicht die Konstitution einer Einheit, werden die Angriffs- und Ausweichfähigkeiten der Einheit reduziert.

KFT. (Kraft) Die Angriffsstärke der Waffe oder des magischen Buches.

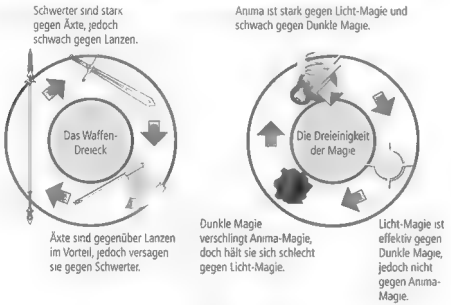
TRFF. (Treffer) Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Waffe oder das magische Buch den Gegner treffen kann.

KRT. (Kritische Treffer) Der Prozentsatz gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Waffe oder das magische Buch einen kritischen Treffer landen kann.

Items und spezifische Gegnertypen

In den Item-Daten sind teilweise auch Informationen enthalten, gegen welche Art von Gegner die Waffe oder das magische Buch besonders effektiv ist. Kämpfst du gegen solche Einheiten, wird die entsprechende Waffe oder das magische Buch mehr Schaden als im Normalfall anrichten

Das Waffen-Dreieck und die Dreieinigkeit der Magie



Link-Arena

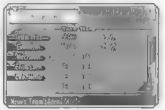
Die Einheiten, welche du in der Schlacht trainiert hast, können in der LINK ARENA gegen die Einheiten von bis zu drei Freunden antreten. Alle Teilnehmer müssen die Option EXTRAS aus dem **Hauptmenü** und dann LINK-ARENA wählen, um das **Link-Menü** aufzurufen. Lege die von dir gewünschten Einstellungen fest und fahre danach fort.

Bevor du kein Kapitel abgeschlossen und die Daten gespeichert hast, steht die LINK-ARENA nicht zur Verfügung.

Betrittst du die LINK-ARENA zum ersten Mal, musst du die Option TEAMS ERSTELLEN anwählen, um die Mitglieder deines Teams auszuwählen.

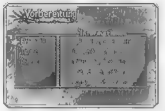
Erstellung eines Teams

TEAM ERSTELLEN:



Erstelle dein Team aus deinen gespeicherten Daten. Wähle mit dem Cursor einen leeren Speicherplatz an (er sollte KEINE DATEN enthalten) und drücke den A-Knopf. Wähle den gewünschten Speicherstand aus. Anschließend musst du noch die Einheiten aus dem **Vorbereitungsbildschirm** wählen, die du ins Team aufnehmen willst. Verwalte gegebenenfalls auch ihre Items.

ITEMS
Rüste Items aus, tausche Items oder verwalte sie wie während der Vorbereitungen für eine Standard-Mission.



ABBRUCH
Kehre zum **Speicherstand-Auswahlbildschirm** zurück.

EINHEITEN:

Überprüfe die Einheiten, die du ausgewählt hast. Dies funktioniert so wie in der Auswahl von Einheiten im **Kartenmenü**

WECHSELN:

Wechsle die Position der Teams in der Team-Liste.

ENTLASSEN:

Losche ein gespeichertes Team

LINK-MENÜ:

Kehre zum **Link-Arena-Menü** zuruck

Training

Komm hierher, um gegen die CPU einen Trainingskampf in der LINK-ARENA zu bestreiten.

Wähle TRAINING, um die Anzahl der Teams zu bestimmen, die am Training teilnehmen sollen. Bestätige deine Auswahl. Wähle die obere linke Box auf der linken Seite des Bildschirms, nachdem der **Trainings-Bildschirm** eingeblendet wurde und drücke den A-Knopf. Wähle danach ein Team aus dem Fenster rechts. Drücke nach der Auswahl der CPU-Teams START, um den Kampf zu beginnen.

Link-Kampf

Der LINK-KAMPF ist ein Modus für zwei bis vier Spieler. Vor einem LINK-KAMPF muss die passende Anzahl von Nintendo Game Boy Advance-Systemen mit Hilfe von Game Boy Advance Game Link™-Kabeln miteinander verbunden werden. (Siehe Seite 58) Wähle auf dem **VS.-Modus-Bildschirm** deine Optionen aus und fahre fort.

VS.-MODUS

Wähle die Teams für die Schlacht aus und beginne ein VS.-Modus-Spiel. Sobald die Spieler ihre Teams ausgewählt und ihre Auswahl bestätigt haben, wird der **Link-Bildschirm** aufgerufen. Nachdem die Namen aller Spieler eingeblendet wurden, muss Spieler 1 START drücken.

Sollten nicht alle Spielernamen eingeblendet werden, überprüfe die Kabelverbindungen und beginne den Ablauf nochmals von vorn.

Der Spieler, der den ersten Zug erhält, wird zufällig ausgewählt. Das Team jedes Spielers erscheint am unteren Bildschirmrand seines Bildschirms.

Sollte sich während des Link-Vorganges ein Fehler ergeben, überprüfe die Game Boy Advance Game Link-Kabel-Verbindungen und beginne nochmals von vorn.

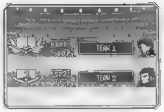
Wie ein VS.-Modus-Spiel gespielt wird

Die Kämpfe werden, vom beginnenden Spieler aus, gegen den Uhrzeigersinn ausgetragen. Wähle zuerst die Einheit aus, mit der du den Kampf eröffnen möchtest. Wähle dann eine Einheit aus einem gegnerischen Team, wähle die Waffe, mit der du angreifen möchtest und der Kampf beginnt automatisch. Möchtest du dich inmitten eines Kampfes ergeben, drücke START und wähle JA.

Hinweis

Einheiten, die alle KP verlieren, verschwinden vom Bildschirm. Die gespeicherten Daten des Spielers bleiben dabei unverändert. In VS.-Modus-Kämpfen können die Einheiten keine Erfahrungspunkte gewinnen.

VS.-Ergebnisse



Für jeden siegreichen Kampf erhält jenes Team Punkte, das bis zum Ende überlebt hat. Drücke den A-Knopf, um zum **Link-Menü** zurückzukehren.

EINHEITEN:

Diese Liste ist identisch mit der Liste aus dem **Team Erst.-Bildschirm**.

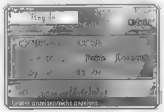
LINK-MENÜ:

Wähle diese Option, um zum **Link-Menü** zurückzukehren.

Kampfdaten

Die Reihenfolge der Teams wird von der Anzahl der Punkte bestimmt, welche sie im Kampf gewonnen haben.

Regeln



Lege hier die Regeln für die LINK-ARENA fest. Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes einen Menüpunkt an und drücke ◀ ▶, um eine Auswahl zu treffen.

EINH. VERB. (Einheiten verbergen):

Steht diese Option auf EIN, kann der Gegner deine Einheiten nicht sehen.

SIEGESBEDG. (Siegesbedingungen):

Lege fest, ob du für den Sieg den Kampf überleben oder die meisten Punkte gewinnen musst.

AUTO-WAFFE:

Schalte die automatische Auswahl der Waffen EIN oder AUS.

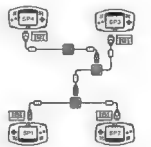
Multi-Modul-Spiel

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... 1 Modul pro Spieler
Game Boy Advance Game Link-Kabel:..... 2 Spieler – 1 Kabel
..... 3 Spieler – 2 Kabel
..... 4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschachte*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel.*



Game Boy Advance und Game Boy Advance Game Link-Kabel

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberflache des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datentrager abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Sommaire

La Guerre des pierres 60
Commandes 61
Commencer 62
Sauvegarde 63
Carte du monde 64
Ecran de préparation 65
Carte de combat 66
Menu de carte 70
Unités 73
Commandement des unités 74
Statut des unités 78
Objets 81
Arène en link 83
Jeu multi-cartouches 86

La Guerre des pierres

Le continent de Magvel était autrefois infesté de créatures maléfiques. Des hommes au courage extraordinaire utilisèrent cinq reliques, les Pierres sacrées, pour restaurer la paix dans le monde et sceller la source du mal : le Roi-démon. Plusieurs siècles ont passé depuis la capture du Roi-démon. Des ruines de Magvel sont nées cinq nations, hébergeant chacune une des légendaires Pierres sacrées. Ces reliques sont devenues des symboles de paix et d'espoir. L'une de ces nations, l'empire de Grado, vient d'envahir son voisin, le royaume de Renais. Pris au dépourvu, tout Renais est tombé sous l'emprise de l'agresseur.

Ephraim, le prince de Renais, ne se trouvait pas dans la capitale au moment de l'invasion. On est sans nouvelles de lui depuis des jours. L'armée de Grado a continué son avancée jusqu'aux portes du château de Renais, dont elle a facilement pris le contrôle. Le roi Fado de Renais a ordonné qu'on emmène sa fille, la princesse Eirika, à l'abri derrière les remparts de Frelia, tandis que lui est resté défendre le château au péril de sa vie. Escortée par le général Seth, Eirika a échappé de justesse à l'armée impériale et se dirige maintenant vers Frelia. Pour la princesse Eirika, c'est le début d'un voyage long et périlleux…

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ (Modèle N°: AGB-005).

Commandes

Dans cette section, vous trouverez une présentation succincte des commandes de base.

Bouton L

- Carte du monde : placer le curseur sur une base.
- Carte de combat : placer le curseur sur une unité alliée attendant les instructions.

Manette ✚

- Déplacer le curseur. (Maintenez le bouton B pour accélérer.)
- Sélectionner des éléments de menu.
- Carte de combat : déplacer les unités.

Bouton R

- Carte de combat : afficher le statut des unités.
- Afficher la **fenêtre d'aide** (Utilisez la manette ✚ pour sélectionner les éléments de menu sur lesquels vous souhaitez obtenir des explications.)

Si vous ne savez pas à quoi sert tel objet ou tel commande, appuyez sur le bouton R pour en lire l'explication !

START

- Commencer à jouer.
- Passer les conversations et les cinématiques.
- Carte de combat : afficher ou masquer la mini-carte de combat.

Bouton A

- Confirmer les sélections.
- Ouvrir le **menu de carte**. (Utilisez ce bouton sur la carte du monde, quand le curseur n'est pas placé sur une base. Utilisez-le aussi sur la carte de combat, quand le curseur n'est pas placé sur une unité.)

SELECT

- Carte du monde : afficher ou masquer la mini-carte du monde.
- **Ecran de préparation** : afficher la liste des unités.

Bouton B

- Annuler les sélections
- Retourner à la page précédente.
- Fermer les fenêtres

Appuyez simultanément sur START, SELECT et les boutons A et B pour réinitialiser le jeu.

Commencer

Insérez votre cartouche de jeu FIRE EMBLEM™ : LES PIERRES SACREES dans votre Game Boy Advance™, puis allumez la console.

Faites un choix parmi les cinq langues proposées : ENGLISH (anglais), DEUTSCH (allemand), FRANÇAIS, ESPAÑOL (espagnol) ou ITALIANO (italien).

Utilisez la manette ✚ pour choisir une langue et appuyez sur le bouton A pour valider. L'**écran de choix de la langue** s'affichant à chaque fois que vous allumez votre Game Boy Advance, vous devez répéter la procédure ci-dessus. Après avoir choisi la langue, la cinématique d'introduction commence.

A l'**écran titre**, appuyez sur START pour accéder au **menu principal**. Choisissez NOUVELLE PARTIE et appuyez sur le bouton A. Choisissez ensuite un niveau de difficulté et un fichier de sauvegarde (les fichiers ne contenant aucunes données portent la mention « VIDE »). Appuyez enfin sur le bouton A pour commencer à jouer.

Niveau de difficulté

Trois niveaux de difficulté vous sont proposés : FACILE, NORMAL et DIFFICILE. Vous ne pouvez choisir le niveau de difficulté que lorsque vous commencez une nouvelle partie.

Menu principal

Si vous avez déjà sauvegardé des données de jeu, les options suivantes seront disponibles. Pour de plus amples informations sur la sauvegarde, reportez-vous à la page 63

CONTINUER CHAPITRE
Cette option vous permet de poursuivre un chapitre interrompu.

RECOMMENCER CHAPITRE
Cette option vous permet de recommencer un chapitre depuis le début.

COPIER DES DONNEES
Cette option vous permet de faire une copie d'un fichier de sauvegarde existant.

EFFACER DES DONNEES
Cette option vous permet de supprimer un fichier de sauvegarde existant.

NOUVELLE PARTIE
Cette option vous permet de commencer une partie.

EXTRAS
Cette option vous permet d'accéder aux MUSIQUES et à l'ARENE EN LINK. D'autres options seront disponibles lorsque vous aurez suffisamment progressé.

ARENE EN LINK Deux à quatre joueurs peuvent créer des équipes et s'affronter (voir pages 83 – 86).

MUSIQUES Choisissez cette option pour écouter les musiques du jeu. De nouvelles musiques se débloqueront au fur et à mesure que vous progresserez.

Sauvegarde

Utilisez les options SAUVEG. ou SUSPEN. pour sauvegarder votre progression.
ATTENTION ! Vous risquez de corrompre vos données si vous éteignez votre console pendant une sauvegarde.

Sauvegarder

Carte du monde
Sélectionnez l'option SAUVEG. sur la carte du monde. Choisissez un fichier de sauvegarde et confirmez avec le bouton A. Sélectionnez SAUV. pour procéder à la sauvegarde (voir page 64).

Ecran de préparation
Choisissez SAUVEG. sur l'**écran de préparation** puis suivez la procédure décrite ci-dessus (voir page 66).

En fin de chapitre
Une fois que vous terminez une carte de combat, l'**écran de sauvegarde** s'affiche automatiquement. Sauvegardez votre progression en suivant la procédure décrite ci-dessus.

Suspendre

Vous pouvez sauvegarder votre progression à n'importe quel moment au cours d'un chapitre. Dans le **menu de carte**, sélectionnez SUSPEN. (voir page 71) puis choisissez OUI. Pour reprendre la partie là où vous vous êtes arrêté, choisissez CONTINUER CHAPITRE sur le **menu principal**.

A propos des données en suspens

- Vous perdez vos données en suspens quand vous continuez un chapitre interrompu
- Si vous choisissez RECOMMENCER CHAPITRE ou NOUVELLE PARTIE, les données en suspens sont écrasées et définitivement perdues.
- Si vous éteignez votre console pendant un combat, la partie est automatiquement suspendue

Carte du monde

Sites de combat

Les lieux marqués d'un drapeau rouge sont des nouveaux sites de combats. Accédez-y pour commencer un nouveau chapitre. Certaines régions sont dotées de magasins ou d'armureries. Quand vous terminez ces sites de combat et qu'ils deviennent des bases, vous pouvez y accéder à partir de la carte du monde pour y faire vos emplettes.

Repaires de monstres

Les sites de combat peuvent être attaqués par les monstres. Vous pouvez pénétrer dans le repaire de ces créatures du mal et vous battre contre elles à tout moment.

Tour de Valni et Ruines de Lagdou

Ces deux regions ne sont pas directement liées à l'intrigue principale. Tous leurs niveaux doivent être terminés successivement. Vous pouvez abandonner à tout moment, en sélectionnant la commande CAPITULER (voir page 71). Il vous faudra cependant reprendre à partir du niveau un, la prochaine fois que vous entrerez dans l'une de ces bases.

Eléments de la carte du monde

Placez le curseur sur un espace vide et appuyez sur le bouton A pour accéder au **menu de carte** (voir pages 70–71).

Bases et commandes

Quand vous vous trouvez sur une base, appuyez sur le bouton A pour accéder au **menu de commandes**. Si une base contient une armurerie ou un magasin, les options ARMURERIE et MAGASIN seront également disponibles.

Symboles de magasin et d'armurerie

Ecran de préparation

Quand vous aurez atteint un certain point, vous pourrez utiliser l'**écran de préparation** afin d'apprêter vos unités pour le prochain combat. Choisissez un élément de menu et validez avec le bouton A. Sur cet écran, appuyez sur START pour passer directement au combat.

Choix des unités

Sélectionnez l'option FORMATION pour définir quelles unités participeront au combat. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner ou désélectionner les unités. Appuyez sur SELECT pour afficher toutes vos unités.

Certains de vos alliés auront parfois un rôle essentiel à jouer dans un chapitre. C'est pourquoi il faudra obligatoirement les choisir. Les unités non sélectionnées sont grisées.

Gestion des objets

Choisissez la commande OBJETS pour échanger (ECH.), acheter/vendre (ARMUR.) ou utiliser (UTIL.) des objets ; cette commande vous permet également de stocker des objets dans le convoi (CONV.). Vous devez sélectionner une unité pour que les options suivantes s'affichent. Les objets en gris sont ceux que l'unité sélectionnée ne peut pas utiliser.

ECH. Permet d'échanger des objets avec d'autres unités.
UTIL. Permet d'utiliser un objet.
CONV. Permet de gérer les objets au moyen du convoi.
LISTE Permet d'afficher les objets du convoi et des unités.
DONNER Permet d'envoyer tous les objets de l'unité sélectionnée vers le convoi.
ARMUR. Permet d'acheter ou de vendre des armes et des livres de sort.

Soutien

Vérifiez les affinités entre vos unités et confirmez leurs niveaux de soutien. Cette option sera disponible lorsqu'une unité spéciale aura rejoint votre groupe.

Analyse de carte

Observez la carte de combat et confirmez les conditions. Les options ci-dessous sont celles du **menu d'analyse de carte**.

CARTE Parcourez la carte de combat pour repérer les unités ennemies et pour localiser les magasins et armureries.

FORMATION Modifiez les positions initiales des unités déployées au moyen de la manette ✥ et du bouton A. Vous ne pouvez pas changer la position initiale des personnages principaux.

OPTIONS Cette commande est analogue à la commande OPTIONS du **menu de carte** (voir pages 72 - 73).

SAUVEG. Cette commande est analogue à l'option de sauvegarde de l'**écran de préparation**.

Sauvegarde

Une fois la sélection des unités et la gestion des objets terminées, sauvegardez pour conserver vos nouveaux paramètres.

Cartes de combat

Les cartes de combat sont les endroits où l'action a lieu : déplacez vos unités, battez vos ennemis et poursuivez votre avancée. Voici les règles de base dont il faut se souvenir.

Types d'unité

Il existe trois types d'unité. A chaque type correspond une couleur bien distincte : vos unités sont bleues, les unités ennemies sont rouges et toutes les autres unités sont vertes. Les unités grisées sont celles qui ont déjà agi.

Initiative

Votre ennemi et vous, vous donnez des ordres à vos unités à tour de rôle. S'il y a des unités vertes sur la carte, elles effectueront leur déplacement juste après l'ennemi. Quand la phase joueur commence, utilisez le **menu de commandes** pour donner des ordres à vos troupes.

Terminer une carte de combat

Chaque carte de combat est représentée sur la carte du monde. L'objectif n'est jamais le même. Une fois que cet objectif est atteint, un nouveau site apparaît sur la carte du monde. Les nouveaux sites de combat apparaissent uniquement quand vous avez terminé un site marqué d'un drapeau rouge.

Unités vaincues

Quand les unités perdent la totalité de leurs points de vie (PV), elles disparaissent de la carte.

Game Over

La partie sera perdue si Eirika ou Ephraim sont vaincus, ou si vous échouez à atteindre l'objectif du chapitre.

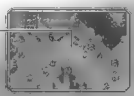
Ecran de jeu

Vous pouvez changer les options d'affichage en choisissant OPTIONS dans le **menu de carte** (voir pages 72 – 73).

Curseur
Utilisez la manette ✥ pour sélectionner une unité ou une case

Type de terrain de la case sélectionnée
Si le terrain offre une défense (DEF) élevée, les dommages infligés à l'unité seront moins importants. S'il s'agit d'un terrain avec une esquive (ESQ) élevée, l'unité qui y est postée deviendra une cible difficile à atteindre

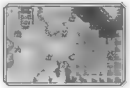
Mini-carte de combat
Affichez cette carte en appuyant sur START et utilisez-la pour confirmer la position de vos unités.



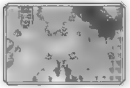
Déroulement d'un combat

Ci-dessous, vous pouvez l re comment deplacer vos unités et combattre l'ennemi sur les cartes de combat.

1 Sélection d'unité
Placez le curseur sur l'une de vos unités et appuyez sur le bouton A pour voir la distance franchissable et la portée d'attaque de cette unité (voir page 69).



2 Déplacement
Au moyen de la manette ✚, choisissez la case où vous voulez que l'unité se place. Appuyez sur le bouton A pour procéder au déplacement.



3 Attaque
Après le déplacement d'une unité, le **menu de commandes** s'affiche. Choisissez la commande ATTAQUER (voir pages 74–77) et appuyez sur le bouton A pour valider.

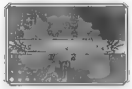
4 Sélection d'arme
Choisissez l'arme ou le livre de sorts que vous souhaitez utiliser. S'il y a plusieurs ennemis à portée d'attaque, vous devez indiquer contre lequel de ces ennemis l'attaque sera dirigée.

5 Informations sur le combat
Utilisez la **fenêtre d'informations sur le combat** pour voir le rapport de forces entre l'unité et l'ennemi sélectionnés (voir page 74). Confirmez pour pouvoir passer à l'offensive.

6 Combat
Une fois que vous avez donné l'ordre d'attaquer, les animations de combat associées à l'unité commencent. Vous pouvez régler ces animations à partir du **menu de carte**, sous OPTIONS (voir page 72).

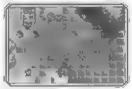
7 Fin du combat
Les unités reçoivent des points d'expérience après chaque combat (voir page 73).

8 Fin de tour
Quand vous avez donné des ordres à toutes vos unités, votre tour se termine et le tour de l'ennemi commence automatiquement. Vous pouvez terminer votre tour à tout moment en choisissant l'option FIN sur le **menu de carte** (voir page 71).



Distance franchissable et portée d'attaque

La distance franchissable d'une unité est en bleu, tandis que sa portée d'attaque est affichée en rouge. Vos bâtons feront effet sur toute la zone verte. Vous pouvez aussi vérifier la distance franchissable et la portée d'attaque de vos ennemis et des autres unités.



Second déplacement

Les unités se déplaçant sur une monture peuvent parcourir le reste de leur distance franchissable, après avoir utilisé des commandes telles que SAUVER ou ECHANGE.

Terrain

Le type de terrain peut affecter votre distance franchissable. Celle-ci est notamment réduite quand les unités traversent des forêts ou des montagnes.

Menu de carte

Pour accéder au **menu de la carte de combat**, placez le curseur sur un espace libre et appuyez sur le bouton A. Sur la carte du monde, placez le curseur n'importe où, sauf sur une base.

UNITE

Sélectionnez cette commande pour voir les données relatives aux unités déployées.

- **Tourner les pages (il y a six pages au total)**
  Quand une unité est sélectionnée, appuyez sur ◀ ▶ sur la manette ✥ pour passer d'une page à l'autre.
- **Trier les unités**
  Utilisez le curseur pour choisir un critère de tri puis appuyez sur le bouton A. Vous pouvez changer l'ordre de tri en appuyant de nouveau sur le bouton A.
- **Afficher le statut des unités**
  Sélectionnez une unité et appuyez sur le bouton R pour vérifier son statut (voir pages 78–80).
- **Localiser une unité sur la carte de combat**
  Sélectionnez le nom de l'unité et appuyez sur le bouton A. Vous retournerez ainsi sur le champ de bataille, et le curseur sera placé sur l'unité recherchée.

Nombre de pages

Caractéristiques

Nom de l'unité

STATUT

Cet écran contient des informations relatives au combat, à savoir : le nom du chapitre, le nombre d'unités alliées et ennemies présentes sur le champ de bataille, l'objectif du chapitre, le nombre de tours ainsi que les fonds dont vous disposez.

GUIDE

Consultez ce guide pour obtenir des informations sur le jeu. Toutes les explications que vous obtenez au cours du jeu sont archivées dans cette section.

RESULT. (résultats)

Consultez les meilleurs scores et votre classement actuel. Cette option est uniquement disponible dans la Tour de Valni et dans les Ruines de Lagdou

CAPITULER

Cette option vous permet de vous retirer du champ de bataille. Vous pouvez battre en retraite uniquement dans la Tour de Valni et dans les Ruines de Lagdou.

SUSPEN. (suspendre)

Cette option, qui est uniquement disponible sur les cartes de combat, vous permet d'arrêter de jouer pendant un chapitre ouvert, tout en sauvegardant votre progression.

FIN

Cette option vous permet de terminer le tour de votre groupe et de laisser l'initiative à l'ennemi

SAUVEG. (sauvegarder)

Cette option, qui est disponible sur la carte du monde seulement, vous permet de sauvegarder votre progression.

OPTIONS

Sur l'**écran des options**, vous pouvez régler les paramètres de votre jeu. Utilisez la manette ✚ pour sélectionner un é ément de menu ; appuyez sur ◀ ▶ pour modifier les paramètres. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'**écran de carte de combat**.

ANIMATIONS

Pour les animations, il y a quatre réglages possibles.

1 : afficher les animations avec l'**écran de carte de combat** comme arrière-plan.

2 : afficher les animations avec des arrière-plans spéciaux.

OFF : désactiver les animations de combat. Les affrontements ont lieu sur les cartes de combat

SOLO : régler les animations de combat pour chaque unité.
Appuyez sur le bouton A afin d'afficher a liste de vos unités. Sélectionnez l'unité pour laquelle vous souhaitez mod fier les animations et appuyez sur le bouton A. Utilisez le bouton B pour retourner à l'écran précédent

DEPLACEMENTS

Réglez la vitesse de déplacement des unités sur normale ou sur rapide.

MESSAGES

Réglez la vitesse de défilement des messages sur lente, normale, rapide ou maximale.

TERRAIN

La **fenêtre d'informations sur le terrain** indique le type de terrain de la case où est placé le curseur, sur les cartes de combat. Vous pouvez activer ou désactiver cette option.

UNITES

La fenêtre sur es un tés s'aff che quand le curseur est placé sur une unité, sur la carte de combat. Vous pouvez soit masquer ces informations, soit les afficher dans une fenêtre ou dans une info-bulle.

COMBAT

La **fenêtre d'informations sur le combat** s'affiche quand vous attaquez une unité ennemie. Vous pouvez régler l'aff.chage de cette fenêtre sur général ou détaillé, ou le désactiver

OBJECTIF

Cette option vous permet d'afficher ou de masquer la fenêtre qui contient l'objectif du chapitre ouvert.

TEXTE D'AIDE

Affichez ou masquez le texte qui défile en bas de l'écran quand vous effectuez certaines actions.

CURSEUR

Activez cette option pour que le curseur se place automatiquement sur le personnage principal en début de tour. Si cette option est désactivée, le curseur se placera sur 'unité qui s'est déplacée en dernier lors du tour précédent.

FIN AUTO

Activez cette option pour que la phase ennemie commence automatiquement, après que toutes vos unités se sont déplacées.

MUSIQUE

Cette option permet d'activer ou de désactiver la musique d'ambiance.

BRUITAGES

Cette option permet d'activer ou de désactiver les effets sonores.

COULEUR FENETRE

Vous avez le choix parmi quatre couleurs d'arrière-plan pour les fenêtres.

Unités

Evolution des unités

Quand des unités se battent ou qu'elles utilisent des bâtons, elles acquièrent de l'expérience. Chaque fois qu'elles accumulent 100 points d'expérience, elles montent d'un niveau.

Si les animations de combat sont désactivées, la jauge d'expérience s'affiche sur la carte de combat.

Jauge d'expérience

Quand une unité gagne un niveau, ses attributs s'améliorent. Elle devient donc plus puissante. Pour toutes les unités sauf une, le niveau 20 est le niveau maximum.

Changements de classe

Les unités peuvent changer de classe quand les conditions requises sont réunies. Certaines unités ont e choix entre plusieurs classes.

Récupération de PV (points de vie)

Il existe quatre façons pour les unités blessées de récupérer des points de vie.

Se placer sur des forteresses, portes de château ou trônes :

Les unités qui attendent sur ces espaces récupèrent quelques PV au début du tour suivant.

Utiliser des potions ou élixirs :

Les potions restaurent 10 PV, tandis que les élixirs restaurent la totalité des PV.

Utiliser des bâtons magiques :

Les clercs, évêques et troubadours peuvent se servir de bâtons lors des combats (voir page 75).
La quantité de PV restaurés dépend du type de bâton et de l'unité utilisant le bâton

Attaquer avec Nosferatu :

L'unité qui lance le sort récupère les PV perdus par l'ennemi.

Commandement des unités

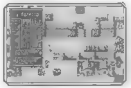
Après avoir déplacé une unité, le **menu de commandes** apparaît avec un contenu variant en fonction de la situation. Utilisez ce menu pour donner les ordres. Les commandes en vert sont celles qui laissent une marge d'action, c'est-à-dire que l'unité pourra recevoir d'autres instructions après avoir exécuté ce type de commande.

Commandes de base

ATTAQUER

Choisissez une arme ainsi qu'une cible ennemie à portée d'attaque. Confirmez vos décisions pour commencer à combattre (voir pages 68–69). L'unité continuera d'utiliser l'arme ou le livre de sorts sélectionné jusqu'à nouvel ordre.

Fenêtre d'informations sur le combat
Ces statistiques apparaissent quand vous attaquez un ennemi.



PV Le nombre de points de vie dont dispose l'unité.
PUIS La quantité de dommages causée par une seule attaque. «x2» indique qu'il y aura deux attaques successives.

PRC La probabilité que votre attaque touche l'ennemi.
CRT La probabilité que votre attaque soit critique
▲ ▲ Arme favorable. ▼ Arme défavorable. (Voir page 82.)

Mini-fenêtre de l'écran de combat
Cette fenêtre apparaît pendant les animations de combat.

PRC La probabilité que votre attaque touche l'ennemi.
DMG Les dommages que votre attaque infligera à l'ennemi
CRT La probabilité que votre attaque soit critique

Types d'attaque

1 Combat direct (épées, lances, haches, etc.) : Portée = 1
Les armes et livres de sorts de combat direct servent à attaquer les ennemis situés sur les cases adjacentes. Les unités ennemies riposteront, si elles possèdent des armes ou livres de sorts se prêtant au combat rapproché.

2 Combat indirect (arcs, livres de sorts, etc.) : Portée = 2
Il y a des armes et livres de sorts qui permettent d'attaquer les ennemis situés deux cases plus loin. Les unités ennemies riposteront, à condition qu'elles possèdent des armes ou livres de sorts adaptés au combat indirect.

3 Combat de longue portée (arcs, etc.) : Portée = 3+
Les armes de longue portée peuvent atteindre les unités ennemies situées au moins trois cases plus loin. Tant que l'ennemi n'est pas équipé d'armes de longue portée, toute contre-attaque est impossible.

BATON (clercs, évêques, troubadours, etc.) :

Il existe une variété de bâtons sacrés qui s'utilisent pour soigner les blessés ou pour éclairer les zones obscures.

INVOQUER (invocateurs seulement) :

Cette commande permet d'invoquer d'anciens guerriers, qui se battront avec vous

ATTENDRE :

Cette commande vous permet de rester sur la case que vous occupez actuellement et d'attendre jusqu'au tour suivant.

VOLER (voleurs et escrocs seulement) :

Cette commande vous permet de voler un objet à une unité adjacente. Les armes, livres de sorts et bâtons ne peuvent pas être volés.

OBJET :

Cette commande vous permet d'équiper, de jeter, d'échanger ou d'utiliser des armes ou autres objets.

ECHANGE :

Cette commande vous permet d'échanger des objets entre deux unités adjacentes, ou entre une unité et le personnage qu'elle a sauvé. Après avoir sélectionné l'unité qui participera à l'échange, les inventaires des deux unités s'affichent. Sélectionnez des objets et validez vos choix.

CONVOI :

Les unités adjacentes à Eirika ou Ephraim peuvent accéder au convoi d'approvisionnement pour échanger des objets.

- Le convoi peut stocker jusqu'à cent objets.
- Le convoi voyage avec les personnages principaux et n'est pas représenté sur l'**écran de carte**.

SAUVER :

Vous pouvez sauver n'importe quelle unité alliée ou verte. Vous ne pouvez secourir qu'une unité à la fois, et l'unité qui procède au sauvetage doit avoir des capacités d'aide (AID) supérieures à la constitution (CONS) de l'unité en difficulté. L'unité transportera le rescapé jusqu'à ce que vous lui ordonniez de le déposer (voir ci-dessous).

- La vitesse et la technique de l'unité effectuant un sauvetage sont réduites de moitié.
- L'unité secourue est à l'abri des attaques.
- Si le sauveteur est vaincu au combat, l'unité qu'il transportait est aussi déposée sur un espace adjacent.

DEPOSER :

Vous pouvez déposer une unité sauvée sur un espace adjacent, à condition qu'il s'agisse d'un type de terrain auquel elle a normalement accès.

PRENDRE :

Un allié peut recevoir le voyageur que transporte une unité située sur un espace adjacent. Il faut juste que ses statistiques d'aide soient supérieures à la constitution du voyageur et qu'il ne transporte pas déjà de voyageur.

DONNER :

Transférez une unité sauvée vers un allié situé sur un espace adjacent. Les conditions pour ce transfert sont identiques à celles du paragraphe précédent.

DANSER (danseuses seulement) :

Dansez pour les unités grisées des espaces adjacents, afin de les ranimer et de leur permettre un déplacement supplémentaire.

PARLER (dans certaines conditions) :

Parlez aux unités des espaces adjacents. Vous aurez parfois l'occasion d'entamer le dialogue avec l'ennemi.

SOUTIEN (dans certaines conditions) :

Parlez aux unités alliées des espaces adjacents. Le niveau de soutien augmente après chaque conversation (voir page 80).

Commandes spéciales

Les commandes suivantes apparaissent seulement dans des endroits spécifiques.

VISITER :

Visitez maisons et villages pour peut-être obtenir des objets, de l'argent ou des informations utiles au déroulement de votre mission. Les villages ne peuvent être visités qu'une fois ; par ailleurs, ils peuvent être détruits par certains ennemis.

ARMUR. (armurerie) :

Entrez dans ces établissements pour acheter ou vendre des armes.

MAGASIN :

Entrez dans ces établissements pour acheter ou vendre des objets.

ARENE :

Envoyez une de vos unités se battre dans l'arène pour de l'argent. Si l'un des participants perd tous ses PV, le combat se termine. En cas de victoire, vous gagnez des points d'expérience et de l'argent ; en cas de défaite, vous perdez la somme misée et l'unité vaincue ne pourra plus jamais se battre. Appuyez sur le bouton B pour abandonner et vous retirer du combat. Si vous capitulez, vous perdez la somme misée.

PORTE :

Les unités possédant des clés de porte et les voleurs utilisant des crochets peuvent ouvrir les portes des espaces adjacents. Il est possible d'ouvrir les portes de plus loin, grâce aux bâtons Passe.

OUVRIR (escrocs seulement) :

C'est une commande que seuls les escrocs peuvent utiliser, afin d'ouvrir portes et coffres sans aucun instrument.

COFFRE :

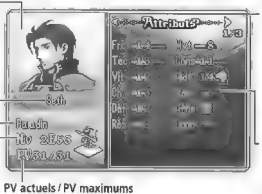
Les unités avec des clés de coffre ou bien les voleurs avec des crochets peuvent ouvrir les coffres.

PRENDRE (Eirika et Ephraim seulement) :

Placez l'un de ces deux personnages sur les portes de château ou les trônes afin d'activer cette commande.

Statut des unités

Pour accéder aux informations relatives à une unité, placez le curseur sur cette unité et appuyez sur le bouton R.



Portrait de l'unité
Les personnages importants ont leur portrait dans la fenêtre de statut.

Nom de l'unité

Classe de l'unité

Niveau actuel et points d'expérience

PV actuels / PV maximums

Commandes sur la fenêtre de statut

✚◀▶ Tourner les pages.
✚▲▼ Voir les autres unités du groupe.
Bouton R Activer ou désactiver la **fenêtre d'aide**.
Bouton A Afficher le statut d'une unité sauvée.

Fenêtre d'aide
Placez le curseur sur un objet ou sur un élément de menu, puis appuyez sur le bouton R pour que la **fenêtre d'aide** s'affiche.

Attributs

FRC (force) Force physique de l'unité

MAG (magie) Force magique de l'unité. La portée de certains bâtons augmente en fonction de la force magique de l'unité.

TEC (technique) Capacité de l'unité à utiliser les armes ou les livres de sorts.

VIT (vitesse) Vitesse de l'unité

CH (chance) Chance de l'unité.

DEF (défense) Capacités défensives face aux attaques physiques.

RES (résistance) Capacités défensives face aux attaques magiques.

MVT (mouvement) Distance maximum que l'unité peut parcourir en un tour (voir page 69).

CONS (constitution) Gabarit de l'unité. Plus ce nombre est grand, moins le poids des armes et objets que l'unité transporte se fera ressentir au combat

AID (aide) Constitution maximum des unités pouvant être sauvées par l'unité sélectionnée

VOY (voyageur) Nom de l'unité qui voyage avec le personnage sélectionné

AFFIN (affinité) Affinité élémentaire de l'unité. Elle affecte les bonus de soutien.

COND (condition) Condition actuelle de l'unité.

Tous ces attributs augmentent quand les unités changent de niveau. Le mouvement et la constitution augmentent quand les unités changent de classe

Types d'altération de statut

POISON L'unité est empoisonnée et elle perd quelques PV au début de chaque tour. Soignez-la au moyen d'antidotes.

SOMMEIL L'unité tombe de sommeil et ne peut plus agir.

FURIE L'unité attaque le personnage le plus proche, qu'il s'agisse d'un allié ou d'un ennemi. Elle ne peut ni être sauvée ni échanger des armes ou objets.

SILENCE L'unité est réduite au silence. Elle ne peut plus utiliser ses bâtons, ni ses livres de sorts.

PETRIFIC. (pétrification) L'unité est immobilisée. Elle est plus vulnérable aux coups critiques.

Pour rendre son état normal à une unité, attendez que ses tours ou utilisez un bâton Vitalis.

Inventaire

Sur cet écran sont affichés tous les objets que l'unité sélectionnée transporte.

Nom de l'objet

E (objet équipé)
Cette lettre apparaît à côté de l'objet actuellement équipé

Durabilité de l'objet

Appuyez sur le bouton R pour afficher la **fenêtre d'aide** et y lire des explications sur vos objets.

Capacités de combat

Capacités de combat :

Il s'agit des capacités de l'unité combinées à celles de l'arme, du livre de sorts ou du bâton équipé.

Données sur les objets :

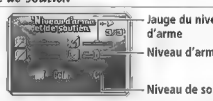
Consultez les données relatives aux armes, bâtons et livres de sorts. Appuyez sur le bouton R pour afficher la **fenêtre d'aide** (voir page 81).

DMG (dommages) Les dommages causés par l'attaque.
PRC (précision) La probabilité que l'attaque touche la cible.
PTE (portée) La portée de l'attaque.
CRT (coups critiques) La probabilité que l'attaque soit critique
Les coups critiques causent trois fois plus de dommages que les attaques normales.
ESQ (esquive) La probabilité que les attaques adverses soient esquivées.

Toutes ces valeurs sont affectées par les bonus de soutien.

Niveau d'arme et de soutien

Sur cette page, vous pouvez consulter le niveau de maîtrise d'arme de vos unités ainsi que leur niveau de soutien.



Niveau d'arme :

Les armes, livres de sorts et bâtons forment huit groupes d'affinité. A chaque groupe correspond un niveau d'arme spécifique. Plus le niveau d'arme est élevé, plus l'unité sera à même d'utiliser une arme puissante. Plus une unité utilise une arme, plus son niveau de maîtrise augmente.

FAIBLE E ▶ D ▶ C ▶ B ▶ A ▶ S ELEVE

Le niveau d'arme maximum qu'une unité n'ayant pas changé de classe puisse atteindre est A.
Une fois qu'une unité a atteint le niveau S pour une arme donnée, le niveau de maîtrise est bloqué à A pour toutes les autres armes.

Niveau de soutien :

Sur cet écran figurent les noms, affinités et niveaux de soutien de toutes les unités pouvant soutenir le personnage sélectionné. Les unités améliorent leur niveau de soutien après chaque conversation.
Plus le lien qui les unit est fort, plus grands seront les bonus de soutien que ces unités recevront au combat.

FAIBLE C ▶ B ▶ A ELEVE

Objets

Les objets sont divisés en deux catégories : les armes et tout le reste. Chaque objet a un nombre d'utilisations limité. Une fois que ce nombre est atteint, l'objet disparaît.

Armes et durabilité

Chaque fois que vous utilisez une arme sur un adversaire, sa durabilité baisse. La durabilité des livres de sorts et des balistes baisse après chaque utilisation, que l'ennemi soit touché ou non.

Approvisionnement

Vous pouvez acheter des armes et autres objets dans les armureries et magasins (voir page 77).
Les armureries et magasins sont accessibles à partir des cartes de combat et de la carte du monde.

Données sur les objets

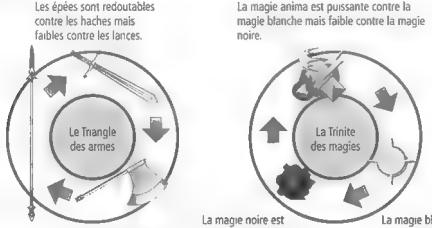
Appuyez sur le bouton R, après avoir sélectionné un objet, pour voir ses caractéristiques.

Niveau d'arme L'affinité et le niveau de maîtrise des armes, livres de sorts et bâtons
Un certain niveau de maîtrise est requis pour pouvoir utiliser une arme.
PTE (portée) La portée effective d'une arme, d'un livre de sorts ou d'un bâton.
PDS (poids) Le poids de l'arme, du livre de sorts ou du bâton.
Si le poids de l'objet excède la constitution de l'unité, les capacités d'attaque et d'esquive seront alors diminuées.
PUIS (puissance) La puissance de frappe de l'arme ou du livre de sorts.
PRC (précision) La probabilité que l'arme ou le livre de sorts touche la cible.
CRT (critique) La probabilité que l'arme ou le livre de sorts porte un coup critique.

Objets et ennemis

Dans les données sur les objets, il est parfois indiqué quelle arme (ou livre de sorts) est la plus efficace contre un ennemi donné. Si vous tenez compte de ces indications, les dommages infligés seront plus importants.

Le Triangle des armes et la Trinité des magies



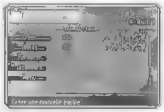
Arène en link

Vous pouvez utiliser les unités que vous avez entraînées pour jouer avec un, deux ou trois amis. Tous les participants doivent sélectionner EXTRAS sur le **menu principal**, puis ARENE EN LINK, pour que s'affiche le **menu d'arène en link**. Sur ce menu, définissez les règles de combat avant de poursuivre.

Vous n'avez pas accès à l'option ARENE EN LINK si vous n'avez pas terminé et sauvegardé un chapitre.

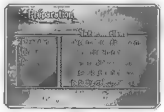
La première fois, il vous faudra choisir FORMER LES EQUIPES pour créer une équipe.

Créer une équipe



CREER :
Formez votre équipe à partir de vos données de sauvegarde. Avec le curseur, choisissez VIDE et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Choisissez le fichier de sauvegarde que vous souhaitez utiliser. Sur l'**écran de préparation**, sélectionnez les membres de l'équipe et gérez leurs objets.

OBJETS
Cette option vous permet de gérer les objets de vos unités.



ANNULER
Choisissez cette option pour retourner à l'**écran de sélection des données de sauvegarde**.

UNITES :
Utilisez cette option pour voir toutes les unités qui composent le groupe sélectionné

PERMUTER :
Changez l'ordre de classement des équipes figurant dans la liste.

DISSOUDRE :
Utilisez cette option pour supprimer une équipe de la liste

MENU :
Sélectionnez cette option pour retourner au **menu d'arène en link**

Entraînement

Entraînez-vous contre l'ordinateur. Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre équipes !

Sélectionnez ENTRAINEMENT pour choisir le nombre d'équipes participantes et confirmez. Quand l'**écran d'entraînement** apparaît, sélectionnez la première case à gauche puis appuyez sur le bouton A. Choisissez ensuite une équipe dans la fenêtre de droite et appuyez sur le bouton A. Une fois toutes les équipes sélectionnées, appuyez sur START pour commencer à combattre.

Combat en link

Le COMBAT EN LINK est un mode qui accepte de deux à quatre participants. Avant de commencer un combat en link, assurez-vous de connecter le nombre approprié de consoles Game Boy Advance ou Game Boy Advance SP au moyen de câbles Game Boy Advance Game Link™ (voir page 86). Sur l'**écran versus**, faites vos réglages avant de continuer.

VERSUS

Quand tous les joueurs ont choisi leur équipe et confirmé leur choix, l'**écran de link** apparaît. Le joueur 1 doit s'assurer que les noms de toutes les équipes sont affichés avant d'appuyer sur START.

Si des noms des équipes participantes ne sont pas tous affichés, vérifiez les branchements des câbles et réessayez.

La sélection du joueur qui aura l'initiative se fait aléatoirement. Une fois que c'est fait, l'arène apparaît sur l'écran de chaque joueur.

Si une erreur survient pendant le link, vérifiez les branchements des câbles et réessayez.

Comment se battre en mode link

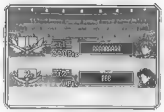
Les combats ont lieu dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le repère étant le joueur qui aura l'initiative. Placez d'abord le curseur sur l'unité qui combattra en premier. Sélectionnez ensuite un adversaire. Le combat commence juste après le choix des armes. Appuyez sur START puis sélectionnez OUI si vous souhaitez abandonner.

Notes importantes

Quand une unité perd tous ses PV, elle disparaît de l'arène. Notez que cela n'affecte pas vos données de sauvegarde. Les unités participant à des combats en link ne gagnent pas de points d'expérience.

Résultats

Les équipes gagnent des points après chaque combat. Les points sont d'abord attribués à l'équipe qui a survécu à tous les combats. Appuyez sur le bouton A pour retourner au **menu d'arène en link**.



UNITES :

Cette option vous permet de voir la liste des unités qui composent l'équipe sélectionnée.

MENU :

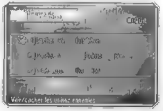
Cette option vous permet de revenir au menu.

Données de combat

Ici, vous pouvez voir le classement de vos équipes.
Le classement se fait en fonction des points que les équipes ont gagnés au cours des combats.

Règles de combat

Utilisez la manette ✚ pour sélectionner des éléments de menu ; appuyez sur ◀ ▶ pour effectuer les réglages.



CACHER UNIT. :

Vous pouvez voir ou cacher les unités ennemies.

CONDITION :

Cette option vous permet de déterminer les conditions à remplir pour gagner. L'équipe gagnante peut être soit celle qui survivra à la série de combats, soit celle qui aura accumulé le plus de points.

ARME AUTO. :

Si cette option est activée, les armes seront sélectionnées automatiquement.

Jeu multi-cartouches

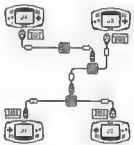
Equipement nécessaire

Game Boy Advance ..... Une par joueur
Cartouches / Jeu multi-cartouches ..... Une par joueur
Câbles Game Boy Advance Game Link ..... 2 joueurs : 1 câble
..... 3 joueurs : 2 câbles
..... 4 joueurs : 3 câbles

Connexion des câbles

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.*



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Índice

El principio de la guerra	32	Menú del mapa	42
Los controles	33	Unidades	45
Para empezar	34	Órdenes	46
Guardar	35	Datos de las unidades	50
Mapa del mundo	36	Objetos	53
Preparación del combate	37	Varios jugadores	55
Mapa del nivel	38	Juego multicartucho	58

El principio de la guerra

Hace mucho tiempo, el continente de Magvel estaba plagado de monstruos. Un grupo de héroes usaron cinco Piedras Sagradas para restablecer la paz y encerrar al causante de todo el mal: el Rey Demonio. Siglos después de aquella batalla, surgieron cinco naciones. Ahora, cada una de ellas custodia una de las Piedras Sagradas, símbolos de paz y esperanza. Pero de repente, el imperio de Grado invade a su vecino, el reino de Renais, sin razón aparente. Incapaz de dar respuesta al repentino ataque, Renais cae sin oponer casi resistencia al asalto brutal.

Ephraim, príncipe de Renais, no se encuentra en la capital cuando todo empieza. No hay rastro de él. El ejército de Grado aprovecha el efecto sorpresa de su ataque para llegar hasta el mismo castillo de Renais: es el fin del reino de Renais. Durante la toma del castillo, el rey Vari envía a su hija, la princesa Eirika, al reino de Frelia mientras él se queda a defenderlo. Acompañada por el general Seth, comandante de los caballeros de Renais, Eirika sale de Renais hacia Frelia. Este será el principio de una larga y peligrosa aventura para ella.

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Los controles

En esta sección se explican las funciones de los botones en el juego.

Botón L

- Mapa del mundo: situar el cursor sobre una base
- Mapa del nivel: situar el cursor sobre una unidad que no haya recibido instrucciones.

✚ Panel de Control

- Mover el cursor. (Pulsar el Botón B para mover el cursor con más rapidez.)
- Seleccionar opciones de los menús.
- Mapa del nivel: desplazar unidades.

Botón R

- Mapa del nivel: ver las características de la unidad.
- Ver la AYUDA. (Usa el ✚ Panel de Control para ver las explicaciones de las opciones que quieras.)

Si no sabes lo que es un objeto o una opción, pulsa el botón R para ver una explicación.

START

- Empezar la partida.
- Saltarse las conversaciones y las imágenes de introducción.
- Mapa del nivel: activar y desactivar el minimapa.

SELECT

- Mapa del mundo: desactivar el minimapa.
- **Pantalla de preparación del combate:**
  Ver la lista de unidades.

Botón A

- Confirmar la selección.
- Abrir el **Menú del mapa**. (Usar en el mapa del mundo cuando el cursor no esté sobre una base. Usar en mapas de nivel cuando el cursor no esté sobre una unidad.)

Botón B

- Cancelar selecciones.
- Volver a la página anterior.
- Cerrar ventanas.

Pulsa START, SELECT y los Botones A y B al tiempo para reiniciar el juego.

Para empezar

Inserta el cartucho de FIRE EMBLEM™: THE SACRED STONES en la consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON).

Elige un idioma: ENGLISH (inglés), DEUTSCH (alemán), FRANÇAIS (francés), ESPAÑOL o ITALIANO
Usa el ✚ Panel de Control para despiazar el cursor y pulsa el Botón A.
Se mostrará la **pantalla de selección de idioma** cada vez que enciendas la consola (ON).
Tras seleccionar el idioma, podrás ver la introducción.

Pulsa START en la **pantalla del título** para abrir el **menú principal**. Selecciona PARTIDA NUEVA, pulsa el Botón A, selecciona un archivo vacío (un archivo en el que diga NO HAY DATOS) y vuelve a pulsar el Botón A para empezar a jugar.

Dificultad

Hay tres niveles de dificultad: FÁCIL, NORMAL y DIFÍCIL. Solo podrás elegir el nivel de dificultad cuando empieces una PARTIDA NUEVA en el **menú principal**.

Menú principal

Si ya tienes alguna partida guardada, verás las siguientes opciones (ver pág. 35):

REANUDAR CAPÍTULO
Continuar un capítulo inacabado.

RECOMENZAR CAPÍTULO
Volver a empezar un capítulo.

COPIAR DATOS
Copiar los datos de una partida guardada.

BORRAR DATOS
Borrar los datos de una partida guardada.

PARTIDA NUEVA
Empezar desde el principio del juego.

EXTRAS
Jugar VARIOS JUGADORES y escuchar las CANCIONES.
Aparecerán más opciones conforme avances en el juego.

VARIOS JUGADORES Aquí podrán enfrentarse los equipos de entre dos y cuatro jugadores (ver págs. 55 – 58)
CANCIONES Aquí podrás escuchar la música del juego. Habrá más canciones disponibles conforme avances en el juego.

Guardar

Usa INTERRJ. (interrumpir) y GUARDAR para guardar tu partida. Podrás perder los datos que estás grabando si apagas la consola durante el proceso.

Guardar

Mapa del mundo
Selecciona GUARDAR en el mapa de mundo. Elige el espacio donde quieras guardar los datos y pulsa el Botón A para confirmar. Vuelve a pulsar el Botón A sobre la opción Guardar para guardar los datos (ver pág. 36).

Pantalla de preparación del combate
Selecciona GUARDAR en la **pantalla de preparación del combate**, y sigue los pasos descritos anteriormente (ver pág. 38).

Fin del capítulo
Cuando cumplas los objetivos de un nivel, aparecerá automáticamente el **menú guardar**. Sigue los pasos descritos anteriormente para guardar tu partida.

Interrumpir

Podrás guardar tu partida en cualquier momento durante un capítulo. En el **menú del mapa**, selecciona INTERRU. (interrumpir) (ver pág. 43) y confirma seleccionando SÍ. La próxima vez que juegues, elige REANUDAR CAPÍTULO en el **menú principal** para seguir donde lo hubieras dejado la última vez.

Acerca de la reanudación de partidas

- Una vez que reanudas un capítulo, los datos de reanudación se pierden. No podrás retomar el capítulo desde el mismo punto una y otra vez.
- Si seleccionas RECOMENZAR CAPÍTULO o PARTIDA NUEVA, los datos de la reanudación serán sobrescritos y se perderán.
- Si apagas la consola (OFF) durante el transcurso de una batalla, el capítulo se interrumpirá automáticamente.

Mapa del mundo

Puntos de batalla

Los puntos de mapa señalados con una bandera roja son puntos de batalla. Desplázate hasta uno de ellos para que empiece un capítulo. En algunos habrá armerías y tiendas. Una vez que los hayas superado, se convertirán en bases en las que podrás comprar y vender objetos y armas.

Monstruos

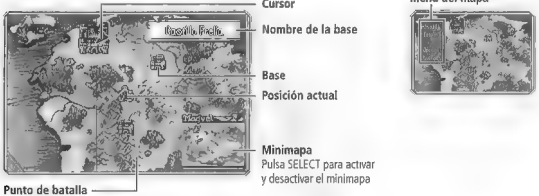
Incluso después de superado, un punto de batalla podría ser invadido por monstruos. Podrás desplazarte hasta ellos y luchar en cualquier momento.

La Torre de Valni y las Ruinas de Lagdou

La Torre de Valni y las Ruinas de Lagdou no están directamente relacionadas con la historia. Sus niveles deben superarse sucesivamente. Podrás abandonar estos lugares en cualquier momento con la opción RETIRADA (ver pág. 43), pero tendrás que volver a empezar desde el primer nivel si lo haces.

El mapa del mundo

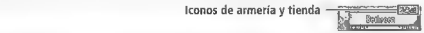
Sitúa el cursor en un espacio vacío y pulsa el Botón A para ver el **menú del mapa** (ver págs. 42–43).



Bases y órdenes

Cuando te encuentres en una base, pulsa el Botón A para abrir el **menú de órdenes**. En las bases que muestren un icono de tienda o de armería, podrás COMPRAR y VENDER objetos.

Iconos de armería y tienda



Preparación del combate

Cuando llegues a cierto punto, podrás usar la **pantalla de preparación del combate** para planificar mejor tu estrategia. Selecciona una opción del menú y pulsa el Botón A para confirmar. Pulsa START para comenzar la batalla.

Seleccionar unidades

Selecciona UNIDADES para elegir las unidades que participarán en la batalla. Usa el Botón A para elegir y descartar unidades. Pulsa SELECT para ver una lista de ellas.

Algunas unidades son obligatorias en determinadas misiones.
Las unidades seleccionadas aparecen en color y las no seleccionadas en gris.

Gestión de objetos

Selecciona OBJETOS para INTERC. (intercambiar), VEN. (vender), COM. (comprar) y USAR objetos. Podrás intercambiar objetos entre unidades o con el carro. Selecciona una unidad para acceder a la lista de opciones. Las que no estén disponibles aparecerán en gris.

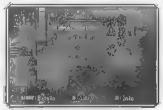
INTERC. (intercambiar): intercambia objetos con otras unidades
USAR: usa un objeto.
CARRO: gestiona objetos del carro.
LISTA: relación de todos los objetos que posees
DA. TOD. (dar todo): envía todos los objetos de la unidad seleccionada al carro.
ARMERÍ. (armería): compra y vende armas y objetos mágicos.

Apoyo

Comprueba la compatibilidad entre tus unidades y confirma sus niveles de apoyo. Esta opción no estará disponible hasta que cierta unidad se una a tu equipo.

Ver mapa

Mira el mapa para confirmar las posiciones. En la **pantalla de ver mapa** aparecerán las siguientes opciones:



VER MAPA: ver el mapa y la disposición de las unidades enemigas y las tuyas.

FORMACIÓN: cambiar la disposición inicial de tus unidades con el ✚ Panel de Control y el Botón A. No podrás cambiar la posición de los personajes principales.

OPCION. (opciones): acceder a las mismas OPCIONES del **menú del mapa**. (Ver págs. 44–45.)

GUARDAR: es la misma opción de GUARDAR que en la **pantalla de preparación del combate**.

Guardar

Una vez que hayas seleccionado a tus unidades y hayas preparado sus objetos, guarda la partida para no perder estas modificaciones.

Mapa del nivel

El mapa del nivel es el lugar en el que se desarrolla la acción. Aquí mueves a tus unidades y luchas contra el enemigo. Necesitas conocer unas reglas básicas.

Tipos de unidad

Hay tres tipos de unidad. Tus unidades son azules, las unidades enemigas son rojas y las demás son verdes. Las unidades de color gris son las que ya han agotado su turno.

Los turnos

Tanto tú como el enemigo tenéis que dar órdenes a vuestras unidades por turnos. Si hay unidades verdes en el mapa, se moverán después del enemigo. Cuando llegue tu turno, usa el **menú de órdenes** para dar órdenes a tus unidades.

Los niveles

Cada mapa está representado por un punto en el mapa del mundo. En cada mapa, hay un objetivo que deberás cumplir para superarlo. Una vez conseguido, aparecerá otro punto nuevo en el mapa del mundo señalado con una bandera roja.

Derrotar unidades

Cuando una unidad pierde todos los PV (puntos de vida), desaparece del mapa.

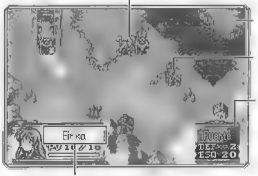
Fin de la partida

Tu partida terminará si Eirika o Ephraim caen en combate o si fracasas en la misión del mapa.

La pantalla de juego

Puedes modificar la información que se muestra en la pantalla del juego mediante el apartado OPCION. (opciones) del **menú del mapa**. (Ver págs. 44–45.)

Cursor
Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar unidades y lugares.



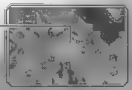
Objetivo

Unidad

Terreno de la casilla seleccionada
Si el terreno tiene un índice alto de DEF (defensa), la cantidad de daño que la unidad recibe es menor. Si el terreno tiene un índice alto de ESQ (esquivar), será más difícil asestar un golpe a la unidad que se encuentre ahí.

Los PV de la unidad seleccionada

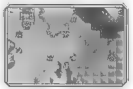
Minimapa de batalla
Verás este minimapa pulsando START. Puedes usarlo para comprobar las posiciones de tus unidades.



Las fases del combate

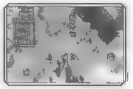
Estos son los pasos principales para moverse y atacar.

1 Seleccionar
Sitúa el cursor sobre una unidad tuya y pulsa el Botón A para ver su área de desplazamiento y de ataque. (Ver pág. 41.)



2 Desplazarse
Elige el lugar al que quieres que se desplace la unidad con el ✚ Panel de Control. Pulsa el Botón A para confirmar.

3 Atacar
Al término del movimiento de una unidad, se abrirá el **menú de órdenes**. Selecciona ATACAR (ver págs. 46–49) y pulsa el Botón A para confirmar.



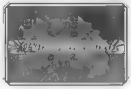
4 Preparar arma
Elige el arma o el objeto mágico que quieras usar. Si hay varios enemigos al alcance, tendrás que elegir al que quieras atacar.

5 Consultar la información de combate
Comprueba la eficacia de tu ataque en el **recuadro de información de combate** (ver pág. 46) y confirma tu ataque.

6 Comenzar el combate
Una vez que hayas dado la orden de atacar, verás las animaciones de combate. Puedes configurarlas en las OPCION. (opciones) del **menú del mapa** (ver pág. 44).

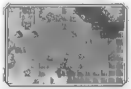
7 Fin del combate
Después de luchar, las unidades adquieren experiencia (ver pág. 45).

8 Fin del turno
Cuando hayas acabado de dar órdenes a tus unidades, termina tu turno y comienza el turno de tu enemigo. Puedes terminar tu turno en cualquier momento seleccionando FIN en el **menú del mapa** (ver pág. 43).



Área de desplazamiento y de ataque

El área de desplazamiento de una unidad se representa con casillas azules y el alcance del ataque, con casillas rojas. El alcance de los bastones mágicos se indica con casillas verdes. Puedes ver el área de desplazamiento y el alcance del ataque tanto de unidades enemigas como de las neutrales.



Movimiento adicional

Las unidades montadas, como los jinetes o los trovadores, pueden moverse tras realizar alguna acción como RESCAT. (rescatar) o INTERC. (intercambiar).

Terreno

Algunos tipos de terreno afectan a tu capacidad de desplazamiento; los bosques y las montañas la reducen considerablemente.

Menú del mapa

Para acceder al **menú del mapa del nivel**, sitúa el cursor en un espacio vacío y pulsa el Botón A. En el mapa del mundo, sitúa el cursor en cualquier lugar salvo sobre una base.

UNIDAD

Selecciona esta opción para obtener información sobre todas tus unidades.

- **Pasar de página (hay seis en total)**
  Usa ◀ ▶ en el ✚ Panel de Control para pasar las páginas
- **Ordenar unidades**
  Usa el cursor para seleccionar una característica y pulsa el Botón A para ordenar las unidades según esa característica. Puedes volver a ordenar las unidades pulsando el Botón A.
- **Ver las características de la unidad**
  El ge una unidad y pulsa el Botón R para ver sus características (ver págs. 50–52).
- **Buscar a una unidad en el mapa del nivel**
  Selecciona e. nombre de a unidad y pulsa el Botón A Cuando vuelvas a mapa del nivel, verás a la unidad resaltada.

ESTADO

Aquí podrás consultar información relacionada con el mapa en el que te encuentres, como e. número del capítulo, el número de turnos transcurridos, el número de unidades, el tiempo jugado, el ob.etivo del mapa y el dinero.

GUÍA

Aquí podrás consultar información sobre el juego Se irá añadiendo información a la guía a medida que se explique durante el juego.

RÉCORDS

Aquí podrás ver las mejores puntuaciones y tu clasificación. Solo podrás acceder a este apartado en la Torre de Valni y en las Ruinas de Lagdou.

RETIRAD. (retirada)

Sirve para huir del campo de batalla. Solo podrás retirarte en la Torre de Valni, en las Ru.nas de Lagdou y en las batallas en bases tomadas por los monstruos.

INTERRU. (interrumpir)

Interrumpe un capítulo y guarda tus progresos. Solo lo podrás hacerlo en e. mapa del nivel.

FIN

Termina tu turno y comienza el turno de tu enemigo.

GUARDAR

Guarda la partida Solo puedes guardar en el mapa del mundo y en la **pantalla de preparación del combate**.

OPCION. (opciones)

Configura el juego mediante la **pantalla de opciones**. Usa el ✚ Panel de Control para seleccionar una opción y pulsa ◀ ▶ para cambiar su estado. Pulsa el Botón B cuando hayas acabado para volver al la **pantalla del mapa del nivel**.

ANIMACIÓN

Hay cuatro opciones.

1: Ver las animaciones con el **mapa del nivel** de fondo.

2: Ver las animaciones con fondos especiales.

NO: desactivar las animaciones.

INDIV. (individual): determinar individualmente la configuración de las animaciones. Pulsa el Botón A para ver una lista de las unidades. Selecciona la unidad cuyas animaciones quieras cambiar y pulsa el Botón A para hacerlo. Pulsa el Botón B para volver a la pantalla anterior.

VEL. DEL JUEGO (velocidad del juego)

Establece la velocidad de las unidades. Elige entre NORMAL y RÁPIDO.

VEL. DEL TEXTO (velocidad del texto)

Establece la velocidad a la que aparecerá el texto. Elige entre LENTO, NORMAL, RÁPIDO y MÁXIMO.

TERRENO

Activa o desactiva el cuadro de información sobre el terreno.

UNIDAD

Cambia la forma de visualización de la ventana de información sobre la unidad. Elige entre PANEL, GLOBO y NO.

COMBATE

El recuadro de información de combate aparece cuando atacas una a unidad enemiga. Elige entre BÁSIC (información estratégica), MÁS (información detallada) o NO (desactiva la ventana de información).

VER OBJETIVO

Muestra u oculta la ventana que indica el objetivo del capítulo.

MSJS. DE AYUDA (mensajes de ayuda)

Activa o desactiva las explicaciones ofrecidas a modo de texto desplazable.

CURSOR AUTOM. (cursor automático)

Esta opción sitúa el cursor sobre el personaje principal al comienzo de cada turno. Si se desactiva, el cursor se colocará sobre la unidad que moviera en último lugar durante el turno anterior.

FIN TURN. AUTO. (fin de turno automática)

Actívalo para que el turno del enemigo comience después de que hayas movido a todos tus personajes.

MÚSICA

Activar o desactivar la música de fondo.

EF. DE SONIDO (efectos de sonido)

Activar o desactivar los efectos de sonido.

COLOR DEL FONDO

Selecciona el color de fondo de las ventanas. Existen cuatro opciones.

Desarrollo de las unidades

Cuando las unidades luchan o usan bastones, ganan EXP. (puntos de experiencia). Cada vez que una unidad supera los 100 puntos de experiencia, sube de nivel.

Si las animaciones de combate están desactivadas, la barra de experiencia aparecerá en el mapa del nivel.

Barra de EXP.

Cuando una unidad sube un nivel, sus características, como la fuerza o la habilidad, aumentan y se hace más fuerte. Todas las unidades excepto una pueden alcanzar un nivel máximo de 20.

Cambio de clase

Casi todas las unidades pueden cambiar de clase una vez cumplidos ciertos requisitos. El cambio de clase supone un aumento de las capacidades de la unidad. Algunas clases ofrecen varias opciones de cambio.

Recuperar PV (puntos de vida)

Hay cuatro formas de recuperar puntos de vida

Situar una unidad sobre fuentes, puertas, puertas de castillo o tronos:

Las unidades que terminan su turno sobre alguno de estos lugares, recuperarán algunos PV al principio de su siguiente turno.

Usar pociones o elixires:

Con las pociones recuperas 10 PV. Con los elixires recuperas todos los PV.

Curar a tus unidades con bastones:

Los clérigos, obispos y trovadores pueden usar bastones del mismo modo que otras unidades usan armas (ver págs. 40–41). La cantidad de PV recuperados depende de la unidad que cura y del tipo de bastón utilizado.

Atacar con Nosferatu:

Esta magia devuelve tantos PV a la unidad que la lanza como puntos de daño hace.

Órdenes

Después de mover a una unidad, aparecerá el **menú de órdenes**. Las opciones de este menú dependerán de la situación. Úsalo para dar instrucciones a tus unidades. Las opciones que estén de color verde son las que no costarán todo un turno; tras realizarlas, podrás realizar otras acciones.

Acciones básicas

ATACAR

Elige un arma y un enemigo dentro de tu alcance y confirma el ataque (ver págs. 40–41). Las unidades seguirán usando el arma o el libro que se les asignó para el ataque a menos que se cambie.

Recuadro de información de combate

Esta ventana aparecerá después de elegir el arma de ataque.

PV Puntos de vida.

PO. Cantidad de daño causado por el arma (x2 indica que se golpeará dos veces en el mismo combate)

GOL. Probabilidad porcentual de que tu ataque impacte en el enemigo.

CRÍ. Probabilidad porcentual de causar daños críticos.

▲ ▲ Arma con ventaja ▼ Arma con desventaja (ver pág. 54).

Información de la animación de combate

Esta información aparece durante la animación de combate.

GOL Probabilidad porcentual de que el ataque impacte en el enemigo.

DAÑ Daño que el ataque causará al enemigo.

CRÍ Probabilidad porcentual de causar daños críticos.

Tipos de ataque

1 Combate cuerpo a cuerpo (espadas, lanzas, hachas, etc.): Alcance = 1

Las armas de combate cuerpo a cuerpo y los libros mágicos sirven para atacar a enemigos situados en espacios contiguos. El enemigo podrá contraatacar si posee un arma de combate cuerpo a cuerpo.

2 Combate a distancia (arcos, libros mágicos, etc.): Alcance = 2

Las armas de combate a distancia y los libros mágicos sirven para atacar a enemigos a una casilla de distancia. El enemigo podrá contraatacar si posee un arma de combate a distancia.

3 Combate a larga distancia (arcos, etc.): Alcance = 3+

Las armas de largo alcance sirven para atacar a enemigos a dos o más casillas de distancia. El enemigo podrá contraatacar si posee un arma de combate a larga distancia.

BASTÓN (clérigos, obispos, trovadores, etc.):

Hay varios tipos de bastones que pueden servir para curar a aliados y para iluminar zonas con poca visibilidad.

INVOCAR (solo invocadores):

Invoca el espíritu de un guerrero muerto para luchar a tu lado.

ESPERA (esperar):

La unidad se quedará en el espacio en el que se encuentre hasta el próximo turno.

ROBAR (ladrones y pícaros):

Robar un objeto a la unidad adyacente. No se pueden robar armas ni libros mágicos.

OBJETO:

Aquí podrás equipar, tirar, intercambiar o usar armas y otros objetos.

INTERC. (intercambiar):

Intercambiar objetos con unidades situadas en espacios contiguos o que están siendo transportadas. Una vez que hayas elegido la unidad con la que quieres intercambiar objetos, verás la lista de objetos de las dos unidades. Selecciona y confirma tu elección.

CARRO:

Las unidades que se encuentren en espacios contiguos a Eirika o Ephraim pueden intercambiar objetos con el carro.

- El carro puede transportar 100 objetos como máximo.
- El carro va siempre con las unidades principales y no está representado en la **pantalla del mapa de nivel.**

RESCAT. (rescatar):

Puedes rescatar unidades tuyas o neutrales (verdes). Solo puedes rescatar una unidad y la unidad rescatadora debe tener un índice de AYUDA superior al índice de CONSTITUCIÓN de la unidad rescatada. La unidad rescatadora portará a la unidad rescatada hasta que la suelte (ver siguiente punto).

- La velocidad y la habilidad de la unidad rescatadora se verán reducidas a la mitad.
- Las unidades que están siendo rescatadas no pueden ser atacadas.
- Si una unidad rescatadora es derrotada, la unidad rescatada aparecerá en un espacio adyacente.

SOLTAR:

Puedes dejar a la unidad rescatada en un espacio contiguo.

Solo podrás soltar a la unidad rescatada sobre terreno por el que pueda moverse.

COGER:

Coger una unidad rescatada de la unidad rescatadora desde un espacio contiguo. La unidad que coge a la unidad rescatada debe tener un índice de AYUD. (ayuda) superior al índice de CONS. (constitución) de la unidad rescatada. Una unidad no puede llevar a dos unidades rescatadas al tiempo.

DAR:

Entregar una unidad rescatada a otra unidad en un espacio contiguo. Las condiciones para dar una unidad son las mismas que para cogerla.

BAILAR (bailarines):

Baila para unidades en espacios contiguos que hayan agotado su turno y así podrán volver a moverse.

HABLAR (en ocasiones especiales):

Habla con unidades en espacios contiguos. Algunas veces podrás hablar con unidades enemigas

APOYO (en ocasiones especiales):

Habla con unidades aliadas en espacios contiguos. El nivel de apoyo aumentará cada vez que mantengas una conversación de apoyo (ver pág. 52)

Órdenes para lugares específicos

Las siguientes opciones aparecerán solo en ciertos lugares.

VISITAR:

Podrás visitar algunas casas y pueblos para conseguir objetos, dinero e información importante. Los pueblos solo pueden ser visitados una vez. Algunas unidades enemigas pueden destruirlos

ARMERÍA:

Entra en las armerías para comprar y vender armas y objetos.

TIENDA:

Entra en las tiendas para comprar y vender objetos.

CIRCO:

Envía a una de tus unidades a luchar en el circo para ganar dinero. El combate termina cuando una de las unidades pierde todos sus PV. Si ganas, te llevas puntos de experiencia y el dinero del premio. Si pierdes, perderás el dinero de la entrada y a tu unidad. Puedes pulsar el Botón B para abandonar el combate en cualquier momento. Si te retiras, perderás el dinero.

PUERTA:

Las unidades que posean llaves de puerta y los ladrones con ganzúas pueden abrir puertas siempre que estén en un espacio contiguo. Ciertos bastones permiten abrir puertas a distancia.

FORZAR (pícaros):

Los pícaros pueden abrir cofres y puertas sin llaves ni ganzúas.

COFRE:

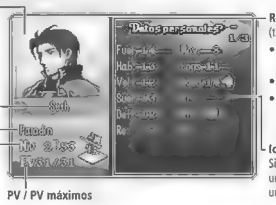
Las unidades con llaves de cofre o un ladrón con ganzúas podrán abrir los cofres.

TOMAR (Eirika y Ephraim):

Sitúa a uno de los príncipes sobre puertas o tronos para usar esta opción.

Datos de las unidades

Para acceder a la información sobre una unidad, sitúa el cursor sobre ella y pulsa el Botón R.



Los controles

✚ ◀▶	Pasar las páginas.
✚ ▲▼	Cambiar de unidad.
Botón R	Activar la **ventana de ayuda**.
Botón A	Ver las características de la unidad rescatada.

Datos personales

FUER. (fuerza)	Fuerza física de la unidad.
MAG. (magia)	Poder mágico de la unidad. El alcance de algunos bastones mágicos varía según el valor de este atributo.
HAB. (habilidad)	Destreza en el manejo de armas y libros de magia.
VEL. (velocidad)	Velocidad de la unidad.
SUER. (suerte)	Suerte de la unidad.
DEF. (defensa)	Capacidad defensiva de la unidad.
RES. (resistencia)	Capacidad de la unidad para resistir ataques mágicos.
MOV. (movimiento)	Distancia que se puede mover la unidad en cada turno (ver pág. 41).

CONS. (constitución)	Cuanto mayor sea este número, menor será la repercusión de cargar con armas pesadas y libros de magia.
AYUD. (ayuda)	La unidad solo podrá rescatar a otras cuya constitución no supere este número.
VI. (viajero)	Nombre de la unidad que está siendo transportada.
AFIN. (afinidad)	Afinidad elemental de la unidad. Afecta a las bonificaciones por apoyo.
EST. (estado)	Estado actual de la unidad.

Todas las características mejoran cuando la unidad aumenta su nivel. El movimiento y la constitución mejoran cuando cambia de clase.

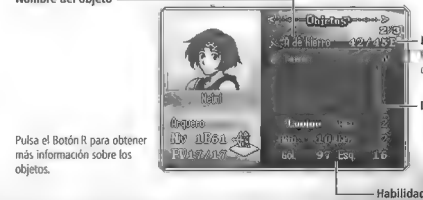
Diferentes estados

VENEN. (envenenado)	La unidad pierde PV cada turno. Se contrarresta con un antídoto.
DORMID. (dormido)	La unidad no se puede mover.
LOCURA	La unidad ataca a otras adyacentes sin hacer distinciones entre aliados y enemigos. No puede realizar acciones como RESCAT. o INTERC.
SILENCI. (incapacitación mágica)	La unidad no puede usar libros de magia ni bastones.
PETRIFI. (petrificado)	La unidad no se puede mover y tiene más posibilidades de recibir un ataque crítico.

Para devolver una unidad a su estado normal, espera a que se disipen los efectos que padezca o usa el bastón de recuperación.

Objetos

En esta pantalla podrás ver todos los objetos que lleva la unidad.



Habilidad de combate:

Aquí podrás ver la destreza de la unidad teniendo en cuenta el arma, libro o bastón que esté usando en ese momento.

Información sobre el objeto:

Podrás obtener información sobre un objeto pulsando el Botón R para abrir la **ventana de ayuda** (ver pág. 25).

ATA. (atacar)	Potencia de ataque de la unidad.
GOL. (golpe)	Porcentaje que indica la probabilidad de que la unidad golpee al enemigo
ALCA. (alcance)	Distancia máxima desde la que puede atacar la unidad (ver pág. 47).
CRÍ. (golpe crítico)	Probabilidad porcentual de asestar un golpe crítico con el que se causa el triple de daño.
ESQUI. (esquivar)	Probabilidad porcentual de esquivar golpes del enemigo.

Las bonificaciones por apoyo pueden modificar estos valores.

Armas y grado de apoyo

Esta página contiene información sobre la destreza de tu unidad con los diferentes tipos de armas y también su nivel de apoyo en relación con otras unidades.

Nivel del arma:

Las armas, los libros de magia y los bastones que pueden usar las unidades se clasifican en ocho grupos, cada uno de los cuales posee su propio nivel de arma.
Cuanto mayor sea el nivel del arma, más poderosas serán las armas que esa unidad pueda usar
Los niveles de las armas aumentan cada vez que una unidad usa ese tipo de arma.

Bajo E ▶ D ▶ C ▶ B ▶ A ▶ S* Alto

Los niveles de las armas de unidades que no han cambiado de clase no pueden ascender por encima de la A. Cuando una unidad alcance el nivel S en un tipo de arma, el nivel del resto de las armas se detendrá en el A.

Nivel de apoyo:

Aquí se muestran los nombres, afinidades y niveles de apoyo de todas las unidades presentes en el campo de batalla que puedan animar a la unidad cuyo estado estés consultando.
Los niveles de apoyo aumentan cuando las unidades hablan entre sí. Cuanto mayor sea el nivel de apoyo entre dos unidades, mayores serán los beneficios obtenidos por la unidad que reciba el apoyo.

Bajo C ▶ B ▶ A Alto

Objetos

Hay dos clases de objetos: las armas y el resto. Todos los objetos cuentan con un número finito de usos. Cuando lo alcances, el objeto desaparecerá.

Reducción del número de usos de los objetos

Las armas se desgastan cada vez que impactan contra el enemigo. Los libros de magia, los arcos y las ballestas; cada vez que se usan, con independencia de que acierten al enemigo o no.

Compra de objetos

Compra armas y objetos nuevos en las tiendas y las armerías (ver pág. 49).
Podrás encontrar armerías y objetos en el mapa del mundo y en los mapas de nivel.

Datos del objeto

Pulsa el Botón R para ver las características de un objeto.

Nivel del arma	Nivel y características del arma, libro de magia o bastón. Cada arma requiere cierto nivel para ser usada. Si una unidad no llega al nivel necesario, no podrá usarla.
ALCA. (alcance)	Alcance del arma, libro de magia o bastón.
PE. (peso)	Peso del arma, libro de magia o bastón. Si excede la constitución del usuario, los valores de ataque y defensa de este se verán reducidos.
PO. (poder)	Potencia de ataque del arma o libro de magia.
GOL. (porcentaje de acierto)	Probabilidad porcentual de que el arma o libro de magia acierte al enemigo.
CRÍ. (porcentaje de daño crítico)	Probabilidad porcentual de que el arma o libro de magia cause daño crítico.

Objetos y tipos de enemigos

En los datos de objeto se incluye información acerca de qué unidades son más vulnerables frente al arma en cuestión. Cuando se use contra ellas, causará más daño del habitual.

El triángulo de las armas y la trinidad de la magia

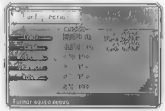
Varios jugadores

Puedes enfrentarte con hasta tres personas al tiempo. Todos los participantes deberán elegir la opción EXTRAS en el **menú principal** y luego VARIOS JUGADORES para ver el **menú de conexión.** Elige la opción que quieras usar y continúa.

No podrás usar la opción VARIOS JUGADORES hasta que hayas guardado datos de un capítulo completado.

La primera vez que uses la opción VARIOS JUGADORES deberás seleccionar MODIFICAR EQUIPOS para formar un equipo.

Modificar equipos



CREAR:
Crea un equipo con los datos guardados de que dispongas. Selecciona un espacio SIN DATOS con el cursor y pulsa el Botón A para confirmar. Elige un archivo de datos y confirma. En la **pantalla de preparación** del combate, escoge las unidades que quieras y escoge sus objetos.

OBJETOS
Prepara, intercambia y administra objetos tal como se hace antes de las misiones normales.

CANCELAR
Volver a la **pantalla de selección de partida guardada**.

LISTA:
Muestra las unidades seleccionadas tal como ocurre en el **menú del mapa**.

INTERCAMB. (intercambiar):
Cambia la posición de los equipos de la lista.

DESHACER:
Borrar un equipo existente

VOLVER:
Volver al **menú de conexión**.

Entrenamiento

Enfréntate a la máquina hasta con cuatro equipos de VARIOS JUGADORES en este apartado.

Selecciona ENTRENAMIENTO, elige el número de equipos que lucharán y pulsa el Botón A para confirmar. Cuando aparezca la **pantalla de entrenamiento**, selecciona un equipo para ti y los equipos contrincantes y pulsa START para empezar a luchar.

Batalla por conexión

En el modo de BATALLA POR CONEXIÓN pueden participar de dos a cuatro jugadores. Antes de empezar a jugar en el modo de COMBATE POR CONEXIÓN, conecta las consolas Game Boy Advance o Game Boy Advance SP mediante cables Game Link de Game Boy Advance™ (ver pág. 58). Establece la configuración que quieras en la **pantalla del modo de enfrentamiento** y continúa.

ENFRENTAMIENTO

Selecciona los equipos que se enfrentarán y empieza un combate de enfrentamiento. Cuando los jugadores hayan seleccionado sus equipos y hayan confirmado sus selecciones, se mostrará la **pantalla de conexión**. El jugador número 1 comprobará en su pantalla si todos los demás se han conectado y luego pulsará START.

Si no aparecen en pantalla los nombres de todos los equipos participantes, comprueba los cables y repite el proceso.

El equipo que empieza se elige al azar. El nombre del equipo de cada jugador será visible en la parte inferior de su pantalla.

Si se produce un error de conexión, comprueba el cable Game Link de Game Boy Advance y repite los pasos anteriores.

La batalla por conexión

Los turnos en este tipo de partidas se suceden de izquierda a derecha. Selecciona la unidad con la que quieras atacar; luego, la unidad enemiga a la que quieras atacar. En cuanto elijas el arma que emplearás en el combate, este dará comienzo. Para rendirte, pulsa START y luego, Sí

Notas

Las unidades que pierdan todos sus PV desaparecerán de la pantalla. Esto no tiene ningún efecto en las partidas guardadas. Además, las unidades que participan en este modo no adquieren puntos de experiencia.

Resultados de las batallas por conexión

Los equipos ganan puntos por cada batalla. El equipo superviviente los recibe. Pulsa el Botón A para volver al **menú de conexión**.

LISTA:

Es la misma lista que aparece en la **pantalla de configuración de equipos**.

VOLVER:

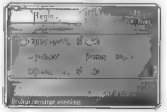
Selecciona esta opción para volver al **menú de conexión**.

Datos de la batalla

Lista de los combatientes del primero al último según el número de puntos obtenidos en las batallas.

Reglas

Modifica aquí las reglas del modo para VARIOS JUGADORES. Usa el ✚ Panel de Control pulsando ◀ ▶ para seleccionar elementos del menú.



OCULTAR UNID. (ocultar unidades):

El oponente no podrá ver tus unidades si activas esta opción.

CONDICIÓN:

Determinan el objetivo necesario para conseguir la victoria: SUPERV. (supervivencia) o mayor número de PUNTOS.

ARMA AUTOM. (selección automática del arma):

Las armas se seleccionan automáticamente.

Juego multicartucho

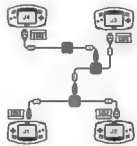
Equipo necesario

Consolas Game Boy Advance: ..... *1 por jugador*
Cartuchos – Juego multicartucho: ..... *1 por jugador*
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... *2 jugadores: 1 cable*
..... *3 jugadores: 2 cables*
..... *4 jugadores: 3 cables*

Instrucciones para la conexión

1. *Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.*
2. *Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.*
3. *Encienda las consolas (ON).*
4. *Siga las instrucciones del modo de juego multicartucho.*

- *No conecte ninguna consola que no se vaya a usar.*
- *El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).*



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- *Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.*
- *Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.*
- *Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.*
- *Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance*
- *Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola.*

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Indice

La Guerra delle Pietre ha inizio	60	Menu mappa	70
I comandi	61	Unità	73
Come iniziare	62	Ordini alle unità	74
Come salvare	63	Stato delle unità	78
Mappa del mondo	64	Strumenti	81
Preparazione alla battaglia	65	Arena	83
Mappa di battaglia	66	Gioco con più cassette	86

La Guerra delle Pietre ha inizio

Molto tempo fa, il continente di Magvel era tormentato dai mostri. Un gruppo di eroi utilizzò cinque Sacre Pietre per riportare la pace su quelle terre e imprigionare la fonte del male: il Re Demone. Dalla sua cattura sono passati secoli. Cinque nazioni si sono sviluppate dalle rovine di Magvel, ciascuna custodendo una delle Sacre Pietre, simbolo di speranza e pace. All'improvviso, una di queste nazioni, l'impero di Graze, ha invaso il vicino regno di Renais. Incapaci di difendersi da un attacco tanto brutale e inaspettato, le città di Renais sono cadute una dietro l'altra.

Ephraim, il principe di Renais, era fuori città quando i combattimenti hanno avuto inizio. Di lui non si hanno più notizie. L'esercito di Graze è riuscito a portare il suo assalto fino al castello di Renais, e questo ha presto ceduto sotto la pressione di Graze. Durante l'assedio al castello di Renais, Re Fado ha spinto sua figlia, la principessa Erika, a mettersi in salvo nel vicino regno di Frelia, mentre lui ha scelto di rimanere a difendere il castello fino alla fine. Scortata dal generale Seth, comandante dei cavalieri di Renais, Erika è riuscita a fuggire da Renais e si è diretta a Frelia. Per la principessa Erika, questo è l'inizio di un viaggio lungo e pericoloso.

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

I comandi

Questa sezione presenta una spiegazione generale dei comandi di gioco.

Pulsante L

- Mappa del mondo: sposta il cursore su una base.
- Mappa di battaglia: sposta il cursore su un'unità in attesa di ordini.

Pulsantiera di comando ✚

- Muovi il cursore. (Tieni premuto il pulsante B per muoverlo velocemente).
- Seleziona le voci di menu.
- Mappa di battaglia: muovi le unità.

Pulsante R

- Mappa di battaglia: vedi lo stato di un'unità.
- Mostra la GUIDA. (Usa la pulsantiera di comando ✚ per scegliere le voci su cui vuoi avere maggiori spiegazioni).

Se uno strumento o un comando è poco chiaro, premi il pulsante R per avere una spiegazione!

START

- Inizia il gioco.
- Salta i dialoghi e le scene d'apertura.
- Mappa di battaglia: attiva o disattiva la minimappa

Pulsante A

- Conferma la scelta.
- Apri il **menu mappa**. (Usalo nella mappa del mondo quando il cursore non è su una base. Usalo su una mappa di battaglia quando il cursore non è su un'unità).

SELECT

- Mappa del mondo: attiva o disattiva la minimappa.
- **Schermo di preparazione alla battaglia:** mostra la lista delle unità.

Pulsante B

- Annulla la scelta.
- Torna alla finestra precedente.
- Chiudi la finestra.

Premi simultaneamente START, SELECT e i pulsanti A e B per resettare il gioco.

Come iniziare

Inserisci la cassetta di gioco FIRE EMBLEM™: THE SACRED STONES nel Game Boy Advance™ e accendilo (ON).

Ora scegli una delle cinque lingue: ENGLISH (inglese), DEUTSCH (tedesco), FRANÇAIS (francese), ESPAÑOL (spagnolo) o ITALIANO. Usa la pulsantiera di comando ✚ per muovere il cursore su una di queste opzioni e premi il pulsante A. Lo **schermo di selezione lingua** apparirà ogni volta che accendi il Game Boy Advance (ON). Ogni volta dovrai scegliere la lingua di gioco come descritto precedentemente. Dopo aver selezionato la lingua, partirà il filmato d'apertura.

Dallo **schermo del titolo**, premi START per arrivare al **menu principale**. Seleziona NUOVA PARTITA e premi il pulsante A. Ora, seleziona un livello di difficoltà e scegli un file dove salvare i dati (un file vuoto avrà la scritta: NON CI SONO DATI). Infine, premi il pulsante A per iniziare il gioco.

Difficoltà

Ci sono tre livelli di difficoltà fra cui scegliere: FACILE, NORMALE e DIFFICILE. Puoi decidere la difficoltà solo quando hai scelto NUOVA PARTITA dal **menu principale**.

Menu principale

Se hai già dei dati di gioco salvati, appariranno le seguenti opzioni. Vedi pag. 63 per maggiori informazioni su come salvare.

CONTINUA IL CAPITOLO
Continua il gioco da dove l'avevi lasciato.

RICOMINCIA IL CAPITOLO
Riparti dall'inizio del capitolo.

COPIA I DATI
Copia i dati di gioco salvati.

CANCELLA I DATI
Cancella i dati di gioco salvati.

NUOVA PARTITA
Ricomincia il gioco dall'inizio.

EXTRA
Accedi all'ARENA e alla COLONNA SONORA. Altre opzioni saranno disponibili man mano che prosegui nel gioco.

ARENA Nell'arena da due a quattro giocatori possono far combattere le loro squadre l'una contro l'altra (vedi pagg. 83–86).

COLONNA SONORA Qui potrai ascoltare la musica del gioco. I brani diventeranno disponibili man mano che giochi

Come salvare

Usa i comandi SALVA e INTERR. (interromp.) per salvare il gioco. I tuoi dati di gioco potrebbero danneggiarsi se spegni (OFF) la console mentre il salvataggio è in corso.

Salva

Mappa del mondo
Scegli SALVA sulla **mappa del mondo**. Scegli un file per il salvataggio e premi il pulsante A. Scegli nuovamente SALVA per salvare il gioco. (Vedi pag. 64).

Schermo di preparazione alla battaglia
Scegli SALVA su lo **schermo di preparazione alla battaglia** e poi segui le istruzioni precedenti per salvare il gioco. (Vedi pag. 66).

Dopo aver terminato un capitolo
Una volta superata una mappa di battaglia, apparirà automaticamente lo **schermo di salvataggio**. Segui le istruzioni precedenti per salvare il gioco.

Interrompi

Durante un capitolo puoi salvare in qualsiasi momento. Nel **menu mappa**, scegli INTERR. (vedi pag. 71) e scegli SÌ per confermare. La prossima volta che giochi, scegli CONTINUA IL CAPITOLO dal **menu principale** per continuare il gioco interrotto.

Dati di gioco interrotti

- Quando continui il capitolo, perdi i dati di gioco interrotti. Non puoi continuare più volte un capitolo dallo stesso punto.
- Se scegli RICOMINCIA IL CAPITOLO o NUOVA PARTITA, i dati interrotti verranno sovrascritti e saranno persi.
- Se spegni (OFF) la console durante la battaglia, il gioco verrà interrotto automaticamente.

Mappa del mondo

Campi di battaglia

Le locazioni indicate da una bandierina rossa sono nuovi campi di battaglia. Spostati su uno di questi per iniziare un nuovo capitolo. Alcuni campi di battaglia contengono armerie e/o empori. Quando avrai reso sicuri questi luoghi e li avrai trasformati in basi, potrai accedere ai negozi direttamente dalla mappa del mondo.

Basi dei mostri

Anche dopo che hai reso sicuri questi luoghi, potrebbero ancora essere attaccati dai mostri. Puoi visitare in ogni momento le basi dei mostri.

La Torre di Valni e le Rovine di Lagdou

La Torre di Valni e le Rovine di Lagdou non sono direttamente collegate alla storia principale e i livelli di queste aree devono essere superati in successione. Puoi abbandonarli in ogni momento utilizzando il comando RITIRATA (vedi pag. 71), ma, la prossima volta che ritorni, dovrai ricominciare dal primo livello.

Osservare la mappa del mondo

Piazza il cursore su uno spazio vuoto e premi il pulsante A per far apparire il **menu mappa**. (Vedi pagg. 70 – 71).

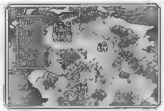
Basi e comandi

Una volta su una base, premi il pulsante A per vedere i **menu comandi**. Sulle basi che hanno le icone di armerie ed empori, potrai anche comprare e vendere strumenti.

Icone armeria ed emporio

Preparazione alla battaglia

Una volta raggiunto un certo punto del gioco, inizierai ad usare lo **schermo di preparazione alla battaglia** per prepararti alla lotta. Scegli la voce del menu che ti interessa e premi il pulsante A per continuare. Premi START per iniziare la battaglia.



Selezionare le unità

Seleziona SCEGLI UNITÀ per scegliere le unità che vuoi utilizzare in battaglia. Premi il pulsante A per selezionare e deselezionare le unità. Premi SELECT per far apparire la lista delle unità. Alcune unità sono essenziali in determinati capitoli e vengono selezionate automaticamente per la battaglia. Le unità selezionate sono colorate, quelle non selezionate sono in grigio.

Organizzare gli strumenti

Seleziona STRUM. (strumenti) per scambiare, vendere, comprare e usare strumenti. Puoi scambiare gli strumenti tra le unità o inviarli al carro rifornimenti. Una volta selezionata un'unità, apparirà il seguente menu. Gli strumenti che non possono essere utilizzati dall'unità selezionata appariranno in grigio.

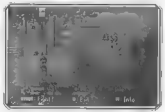
SCAMB. (scambia)	Scambia strumenti con le altre unità.
USA	Usa uno strumento
RIFORN. (rifornimenti)	Organizza gli strumenti del carro rifornimenti.
LISTA	Mostra la lista di tutti gli strumenti tenuti dalle altre unità e dal carro rifornimenti.
DAI TUTTO	Invia tutti gli strumenti dell'unità selezionata al carro rifornimenti.
ARMER. (armeria)	Compra e vendi armi e strumenti magici.

Sostegno

Controlla l'affinità tra le unità e conferma i loro livelli di sostegno. Quest'opzione è disponibile solo in presenza di una particolare unità nella squadra.

Osservare le mappe

Guarda attentamente la mappa di battaglia e confermane le condizioni. Il seguente menu appare sullo **schermo controllo mappa**.



MAPPA Osserva la mappa di battaglia per controllare la posizione delle unità nemiche, delle armerie e degli empori.

FORMAZIONE Cambia la posizione delle unità in campo utilizzando la pulsantiera di comando ✥ e il pulsante A. Non puoi cambiare la posizione di partenza dei personaggi principali.

OPZIONI È lo stesso che scegliere OPZIONI nel **menu mappa**. (Vedi pagg. 72 – 73).

SALVA È lo stesso che usare l'opzione SALVA sullo **schermo di preparazione**.

Salvare

Una volta selezionate le unità e organizzati gli strumenti, salva per conservare le tue impostazioni.

Mappa di battaglia

Le mappe di battaglia sono il luogo in cui si svolge l'azione vera e propria. Guida le tue unità, sconfiggi i nemici e prosegui. Ecco alcune regole base e immagini da ricordare.

Tipi di unità

Ci sono tre tipi di unità differenti. Le tue unità sono blu, quelle del nemico sono rosse e le altre verdi. Le unità grigie sono quelle che hanno già mosso per quel turno.

Turni

Tu e il tuo nemico, a turni, darete gli ordini alle vostre unità. Se ci sono unità verdi sulla mappa, queste svolgeranno il proprio turno dopo che l'esercito nemico si è mosso. Quando è il tuo turno, usa il **menu comandi** per dare ordini alle truppe.

Superare le mappe di battaglia

Ogni mappa di battaglia è rappresentata sul a mappa del mondo come un punto e presenta un obiettivo da raggiungere per poter superare la mappa stessa. Una volta che una mappa viene superata, sulla mappa del mondo ne apparirà un'altra. Nuovi campi di battaglia appaiono solo dopo aver superato una mappa contrassegnata da una bandiera rossa.

Sconfiggere le unità

Quando le unità perdono tutti i loro PS (punti salute), scompaiono dalla mappa.

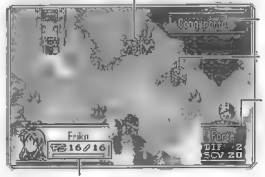
Game Over

Il gioco finisce se Erika o Ephraim muoiono o se fallisci l'obiettivo di una missione.

Osservare lo schermo di gioco

Configura lo schermo di gioco scegliendo OPZIONI nel **menu mappa** (Vedi pagg. 72 – 73).

Cursore
Usa la pulsantiera di comando ✥ per selezionare le unità e gli obiettivi.



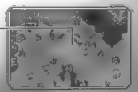
Obiettivo

Unità

Il terreno della casella selezionata
Se il terreno ha un alto valore di DIF (difesa), l'ammontare di danno che l'unità riceve viene ridotto. Se il terreno ha un alto valore di SCV (schivata), è più difficile colpire l'unità che si trova su quella casella.

I PS dell'unità selezionata

Minimappa di battaglia
Premi START per far apparire questa mappa. Puoi usarla per controllare la posizione delle unità.

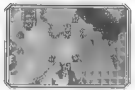


Come combattere

Di seguito viene spiegato come muovere le unità e combattere nelle mappe di battaglia.

1 Scegli
Piazza il cursore su una delle tue unità e premi il pulsante A per vedere il raggio di movimento e attacco di quell'unità. (Vedi pag. 69).

2 Muovi
Scegli dove vuoi muovere l'unità con la pulsantiera di comando ✚. Premi il pulsante A per effettuare il movimento.



3 Attacca
Dopo aver mosso un'unità, apparirà il **menu comandi**. Scegli ATTACC. (attacca) dal **menu comandi** (vedi pagg. 74–77) e premi il pulsante A per confermare la tua decisione.

4 Scegli le armi
Scegli l'arma o lo strumento magico che vuoi usare. Se ci sono più nemici all'interno del tuo raggio d'attacco, dovrai scegliere quale attaccare.

5 Controlla le informazioni di combattimento
Compara la tua unità a quella nemica tramite lo **schermo informazioni combattimento** (vedi pag. 74), poi conferma l'attacco premendo il pulsante A.

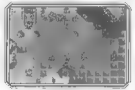
6 Inizio del combattimento
Una volta dato il comando d'attacco, partirà l'animazione di combattimento dell'unità. Puoi impostare le animazioni di combattimento all'interno del **menu mappa** scegliendo OPZIONI. (Vedi pag. 72).

7 Fine del combattimento
Dopo il combattimento l'unità riceve punti esperienza. (Vedi pag. 73).

8 Fine del turno
Quando hai finito di dare comandi alle tue unità poni termine al tuo turno per far iniziare quello del nemico. Puoi terminare il turno in qualsiasi momento scegliendo FINE dal **menu mappa**. (Vedi pag. 71).

Raggio di movimento e attacco

Il raggio di movimento di un'unità viene mostrato in blu, quello d'attacco in rosso. Le aree che puoi raggiungere con le bacchette vengono mostrate in verde. Ti è possibile anche controllare il raggio di movimento e attacco dei nemici e delle altre unità.



Secondo movimento

Le unità a cavallo possono finire di muoversi dopo aver eseguito comandi come DIFENDI o SCAMB. (scambia).

Terreno

Tipi di terreno differente possono modificare il raggio di movimento che è minore viaggiando tra montagne e foreste.

Menu mappa

Per far apparire il **menu mappa di battaglia**, piazza il cursore su uno spazio vuoto e premi il pulsante A. Sulla mappa del mondo, piazza il cursore ovunque tranne che su una base.

UNITÀ

Seleziona quest'opzione per controllare i dati di tutte le unità impegnate in battaglia.

- **Volta le pagine (ce ne sono sei in totale).**
  Quando è selezionata un'unità, premi ◀ ▶ sulla pulsantiera di comando ✚ per voltare le pagine
- **Ordina le unità**
  Usa il cursore per selezionare una categoria di dati secondo cui ordinare le unità e premi il pulsante A per ordinarle. Puoi riordinarle premendo nuovamente il pulsante A.
- **Mostra la finestra stato dell'unità**
  Seleziona un'unità e premi il pulsante R per aprire questa finestra. (Vedi pagg. 78 – 80).
- **Trova un'unità sulla mappa di battaglia**
  Seleziona il nome di un'unità e premi il pulsante A. Ciò ti porterà direttamente all'unità sul campo di battaglia che hai selezionato dal **menu mappa**

Numero di pagine

Statistiche

Nome delle unità

STATO

La finestra stato contiene informazioni legate alla battaglia come il nome del capitolo, il numero di unità tue e del nemico, l'obiettivo del capitolo, il turno raggiunto e i fondi disponibili.

GUIDA

Scegli quest'opzione per controllare le informazioni sul gioco. Informazioni addizionali vengono aggiunte ad essa dopo essere state spiegate nel gioco.

RECORD

Osserva i punteggi migliori e la tua posizione attuale in classifica. Puoi accedere a quest'opzione solo nella Torre di Valni e nelle Rovine di Lagdou.

RITIRATA

Ritirati dal campo di battaglia. Puoi ritirarti solo nella Torre di Valni, nelle Rovine di Lagdou e nelle basi dei mostri.

INTERR.

Fermati e salva il gioco in un capitolo che non hai ancora completato. Puoi interrompere il gioco solo nelle mappe di battaglia.

FINE

Termina il turno e fai iniziare quello nemico.

SALVA

Salva i tuoi progressi di gioco. Puoi salvare solo dalla mappa del mondo e nello **schermo di preparazione alla battaglia**.

OPZIONI

Imposta le opzioni del gioco dallo **schermo opzioni**. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare una voce di menu e premi ◀ ▶ per cambiare le impostazioni. Quando ha finito, premi il pulsante B per tornare allo **schermo mappa di battaglia**.

ANIMAZIONE

Scegli tra quattro impostazioni possibili.

1: mostra le animazioni usando come sfondo lo **schermo della mappa di battaglia**.

2: mostra le animazioni usando come sfondo degli schermi particolari.

NO: disattiva le animazioni di combattimento. I combattimento avverrà sulla **mappa di battaglia**.

UNITÀ: Imposta le animazioni di combattimento per ogni unità.
Premi il pulsante A per accedere alla lista di tutte le tue unità. Seleziona l'unità di cui vuoi cambiare le animazioni e premi il pulsante A per modificare le impostazioni. Premi il pulsante B per tornare allo schermo precedente.

VELOCITÀ GIOCO

Imposta la velocità di movimento di tutte le unità. Scegli tra NORM (normale) o VELO (veloce).

VELOCITÀ TESTO

Imposta la velocità con cui appaiono i messaggi. Scegli tra LENT (lento), NORM (normale), VELO (veloce) o AUTO (automatica).

TERRENO

La finestra informazioni terreno mostra il terreno su cui si trova il cursore nelle mappe di battaglia. Attivala o disattivala scegliendo SÌ o NO.

UNITÀ

La finestra unità appare quando il cursore si trova su un'unità sulla mappa di battaglia. Imposta l'opzione su IMM (immagine), FUM (fumetto) o NO.

BATTAGLIA

La finestra informazioni battaglia appare quando attacchi un'unità nemica. Imposta questa finestra scegliendo NORM (normale), COMPL (completa) o NO.

MOSTRA OBIETT. (mostra obiettivo)

Attiva o disattiva la finestra che mostra l'obiettivo del capitolo.

INFORMAZIONI

Attiva o disattiva, scegliendo SÌ o NO, le informazioni che scorrono in basso sullo schermo quando si esegue un'azione.

CURSORE AUTOM. (cursore automatico)

Attiva (SÌ) quest'opzione per piazzare automaticamente il cursore sul comandante della tua squadra all'inizio del turno. Se quest'opzione è disattivata (NO), il cursore si sposta automaticamente sull'unità che ha mosso per ultima nel turno precedente.

FINE AUTOM. (fine automatica)

Attiva quest'opzione (SÌ) per far iniziare automaticamente il turno nemico una volta che l'ultima delle tue unità ha mosso.

MUSICA

Attiva (SÌ) o disattiva (NO) la musica di sottofondo.

EFFETTI SONORI

Attiva (SÌ) o disattiva (NO) gli effetti sonori.

COLORE FINESTRA

Scegli il colore di base di tutte le finestre tra i quattro disponibili.

Crescita delle unità

Quando un'unità è impegnata in un combattimento o usa le bacchette, guadagna ESP. (punti esperienza). Dopo aver ottenuto 100 ESP. un'unità passa di livello.

Se le animazioni di combattimento sono disattivate (NO), la barra esperienza apparirà sulla mappa di battaglia.

Barra ESP.

Quando un'unità cresce di livello, i suoi attributi, come la forza, crescono, diventando migliori. Per tutte le unità tranne una il livello massimo raggiungibile è 20.

Cambio di classe

La maggior parte delle unità può cambiare classe quando vengono raggiunte determinate condizioni. Cambiare classe rende più forte un'unità in combattimento.
Alcune unità possono scegliere tra più classi durante il cambio di classe.

Recuperare PS

Ci sono quattro modi per far recuperare punti salute alle unità ferite.

Muovere le unità su fortezze, porte o troni

Le unità ferme su questi luoghi guadagnano automaticamente qualche PS all'inizio del tuo turno.

Usare unguenti o elisir

Gli unguenti fanno recuperare 10 PS ad ogni uso. Gli elisir fanno recuperare tutti i PS.

Guarire con le bacchette

Sacerdoti, vescovi e trovadori usano le bacchette nello stesso modo in cui le altre unità attaccano. (Vedi pagg. 68–69). L'ammontare di PS recuperati da un'unità dipende da l'unità che usa la bacchetta e dal tipo di bacchetta utilizzata.

Attaccare i nemici con Nosferatu

Quest'incantesimo restituisce PS a chi ha lanciato l'incantesimo in misura uguale ai danni causati all'unità nemica.

Ordini alle unità

Dopo aver mosso un'unità, appare il **menu comandi**. Le voci di questo menu variano a seconda della situazione. Usa questo menu per dare altri ordini alle tue unità. Le voci in verde sono comandi che non impegnano un'unità per l'intero turno. Una volta che i comandi in verde sono stati eseguiti potrai dare altri ordini.

Comandi di base

ATTACC.

Seleziona l'arma e l'unità nemica all'interno del tuo raggio d'attacco, poi conferma la tua scelta per iniziare l'attacco (Ved pagg. 68–69). Le unità continueranno ad attaccare con le armi e i tomi magici usati in precedenza finché non gli verrà ordinato altrimenti.

Finestra informazioni combattimento

Queste utili statistiche appaiono quando affronti un'unità nemica.

PS Il numero di punti salute posseduti dall'unità.

FOR (forza) L'ammontare di danni che infliggerai con un attacco. x2 indica che attaccherai due volte.

CLP (probabilità di colpire) La probabilità che il tuo attacco vada a segno.

TRPL (probabilità di causare un danno triplo) La probabilità di infliggere un danno triplo

▲ ▲ Vantaggio arma. ▼ Svantaggio arma. (Vedi pag. 82).

Mini-finestra combattimento

Questa finestra appare durante il combattimento.

CLP La probabilità che il tuo attacco vada a segno.

DNN (danno) Il danno che infliggerai al tuo nemico.

TRL La probabilità di infliggere un danno triplo

Tipi d'attacco

1 Combattimento diretto (spade, lance, asce, ecc.): raggio = 1

Le armi e i tomi magici che permettono d'attaccare le unità nemiche posizionate in caselle adiacenti. L'unità nemica contrattaccherà se ha un'arma o un tomo magico capace di effettuare un attacco diretto.

2 Combattimento indiretto (archi, tomi magici, ecc.): raggio = 2

Le armi e i tomi magici che permettono d'attaccare le unità nemiche che si trovano a una casella di distanza. L'unità nemica contrattaccherà se ha un'arma o un tomo magico capace di effettuare un attacco indiretto.

3 Combattimento a lungo raggio (archi, ecc.): raggio = 3+

Armi che possono attaccare le unità nemiche a due o più spazi di distanza. L'unità nemica contrattaccherà se ha un'arma capace di effettuare un attacco a lungo raggio.

BACCH. (bacchetta) (sacerdoti, vescovi, trovadori, ecc.)

Ci sono diversi tipi di bacchette sacre che si possono usare per guarire gli alleati e per illuminare le aree buie.

EVOCA (solo evocatori)

Chiama lo spirito di un guerriero morto perché ti aiuti in combattimento.

ATTENDI

Rimani sulla casella in cui sei e attendi il prossimo turno.

RUBA (solo ladri e vagabondi)

Sottrai uno strumento ad un'unità adiacente. Armi, tomi magici e bacchette non possono essere rubati

STRUM

Attiva, elimina, scambia o usa armi o altri strumenti.

SCAMB. (scambia)

Scambia strumenti con un'un tà adiacente o con un'unità che ha salvato. Una volta scelta l'un tà con cui scambiare, appariranno g i strumenti di entrambe le unità. Scegli gli strument da scambiare e conferma la tua decisione.

RIFORN. (rifornimenti)

Le unità adiacenti ad Erika o ad Ephraim possono accedere al carro riforn menti per prendere o lasciare strumenti.

- Il carro rifornimenti può contenere fino a 100 strumenti.
- I carro rifornimenti viaggia con il personaggio pr ncipale e non è rappresentato sullo **schermo mappa**

DIFENDI

Puo difendere le un tà del a tua armata o e unità verd . Puoi difendere so o un'unità alla volta, e l'unita che difende deve avere un valore di DIF (difesa) più alto di quello della COST (costituzione) dell'unità da difendere.
Il difensore porta con sé .'unità che ha difeso finché non gli v'ene ordinato di lasciarla. (Vedi sotto).

- La velocità e l'abilità dell'unità che difende vengono ridotte della metà.
- Le unità che sono difese e trasportate non possono essere attaccate.
- Se l'unità che a trasporta viene sconfitta, l'unità difesa viene lasciata in uno spazio adiacente.

LASCIA

Lascia un'unità difesa in uno spazio adiacente.
Le unità difese possono essere lasciate solo in spazi che potrebbero percorrere normalmente.

PRENDI

Ricev un'unità difesa da un'un tà che si trova in uno spazio adiacente. L'unità che riceve l'unità difesa deve avere un valore di DIF più alto di quello della COST del 'unità difesa, e non può trasportare altre unità.

DAI

Dai un'unità difesa a un'a tra unità che si trova in uno spazio adiacente. Le condizioni per dare un' unità sono le stesse necessarie per riceverla.

DANZA (solo danzatori)

Danza vicino a un'unità che ha già mosso per permetterle di muovere ancora nello stesso turno

PARLA (solo in condizioni particolari)

Parla ad un'unità in uno spazio adiacente. A volte, è possibi e parlare alle un tà nemiche.

SOST. (sostegno) (solo in condizioni particolari)

Parla ad un'unità in uno spazio ad acente. Il livello di sostegno aumenta con ogni conversazione di sostegno. (Vedi pag. 80).

Comandi da usare in luoghi specifici

I seguenti comandi appaiono solo sostando su caselle specifiche.

VISITA

Vis tare case e villaggi è un ottimo modo per ottenere strumenti, monete e informazioni importanti. É possibile v sitare i villaggi solo una volta. I v'l aggi possono essere rasi al suolo da determinati tipi di un'tà nemiche.

ARMERIA

Entra in un'armeria per comprare e vendere armi e strumenti.

EMPORIO

Entra in un emporio per comprare e vendere strumenti.

ARENA

Invia una de.le tue unità a combattere per denaro nell'arena. Quando uno dei combattenti perde tutti i suoi PS, la battaglia termina. Se vinci, otterrai punti esper enza e monete, ma in caso di sconfitta, perderai sia il prezzo del 'ingresso nell'arena che l'un'tà perdente. Premi il pulsante B per arrenderti e rit'rarti dalla battag ia prima che sia finita. Se ti ritiri, perdera il prezzo dell'ingresso ne l'arena.

PORTA

Le un tà che dispongono di chiavi o i ladri che dispongono di chiavi scasso possono aprire le porte che si trovano in spazi adiacenti È possibile anche aprire le porte da ontano utilizzando le bacchette scasso.

FORZA (solo vagabondi)

Questo comando è disponibile solo per i vagabondi, che possono aprire porte e casse senza utilizzare chiavi o chiavi scasso.

CASSA

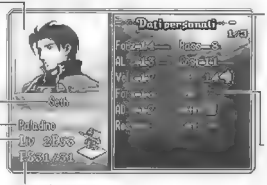
Le unità che dispongono di chiavi cassa o ladri che dispongono di chiav scasso possono aprire e casse.

CONQ. (conquista) (solo Erika ed Ephraim)

Muovi uno dei due fratelli su una porta o su un trono per utilizzare questo comando.

Stato delle unità

Per accedere alle informazioni su un'unità, piazza il cursore su quell'unità e premi il pulsante R.



Ritratto dell'unità
I personaggi importanti hanno un ritratto nella **finestra stato dell'unità**.

Nome dell'unità

Tipo di unità

Livello attuale e punti esperienza

PS attuali / PS massimi

Finestra stato
(Ci sono tre pagine).
- DATI PERSONALI (Vedi pag. 78).
- STRUMENTI (vedi pag. 79).
- LIVELLO ARMA E SOSTEGNO (Vedi pag. 80)

Icona compagno
Indica l'unità difesa che viaggia insieme all'unità selezionata.

Comandi nella finestra di stato

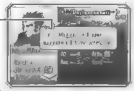
✚ ◀ ▶ Volta le pagine.

✚ ▲ ▼ Mostra le differenti unità nel tuo esercito.

Premendo il pulsante R si attiva o disattiva la **finestra info.**

Premendo il pulsante A si può osservare lo stato di un'unità difesa.

Finestra info
Piazza il cursore su uno strumento o una voce di menu e premi il pulsante R per visualizzare la **finestra info**



Dati personali

FOR (forza) La forza fisica dell'unità.

MAG (magia) La forza magica dell'unità. Il raggio d'azione di certe bacchette dipende dalla forza magica di chi le usa

AL (abilità lotta) L'abilità dell'unità di utilizzare armi e tomi magici.

VEL (velocità) La velocità dell'unità

FORT (fortuna) La fortuna dell'unità

AD (abilità difesa) L'abilità di difesa dell'unità.

RES (resistenza) L'abilità dell'unità di resistere a danni magici.

PASS (passi) Il numero massimo di passi che l'unità può compiere in un turno. (Vedi pag. 69).

COST (costituzione) La costituzione dell'unità. Maggiore è questo numero, minore sarà l'effetto del trasporto d'armi pesanti, tomi magici e strumenti in combattimento.

DIF L'unità può difendere altre unità che abbiano un valore di costituzione uguale o minore a questo numero.

COM (compagno) Il nome dell'unità trasportata.

AFFIN (affinità) L'affinità elementale dell'unità, condiziona i bonus di sostegno

COND (condizioni) Le condizioni attuali de l'unità.

Tutte le abilità aumentano quando un'unità guadagna di livello. Il movimento e la costituzione aumentano quando l'unità cambia classe.

Tipi di condizione

VELENO L'unità è avvelenata e perde qualche PS ogni turno. Per curarla usa le antitossine.

SONNO L'unità è addormentata e non può muoversi.

BERSERK L'unità attacca tutte le unità vicine, amiche o nemiche. L'unità non può essere difesa e non può scambiare strumenti o armi

SILENZIO L'unità è ammutolita, per cui è impossibile usare bacchette o tomi magici.

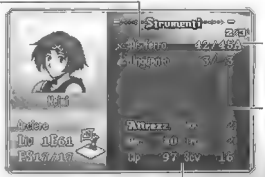
PIETRA L'unità è immobilizzata e riceve più facilmente danni tripli.

Per riportare l'unità alle condizioni normali, aspetta qualche turno per far svanire l'effetto o usa una bacchetta ripristino.

Strumenti

Qui vengono mostrati tutti gli strumenti trasportati dall'unità.

Nome dello strumento



A (strumento attivato)
Appare di fianco allo strumento attivato al momento

Durabilità dello strumento

Premi il pulsante R per vedere i dettagli dello strumento nella **finestra info.**

Abilità in combattimento

Abilità in combattimento:

In questo schermo viene mostrata la somma delle abilità dell'unità insieme all'arma, tomo magico o bacchetta che ha attivato.

Dati strumento:

Controlla i dati di armi, bacchette e tomi magici premendo il pulsante R per far apparire la **finestra info**. (Vedi pag. 81)

ATC (attacco)	La forza d'attacco dell'unità.
CLP	La percentuale base di probabilità che ha l'unità di colpire il nemico.
RGG (raggio)	Il raggio d'attacco dell'unità. (Vedi pag. 75).
TRPL	La percentuale di probabilità di causare un danno triplo. I danni tripli sono tre volte più potenti di quelli normali.
SCV (schivata)	La percentuale di probabilità dell'unità di schivare gli attacchi nemici

I numeri sopraindicati vengono modificati dai bonus di sostegno.

Livello arma e sostegno

In questa pagina, puoi vedere il livello d'abilità dell'unità con i differenti tipi di armi nonché il suo livello di sostegno con le varie unità.

Livello arma:

Armi, tomi magici e bacchette sono divisi in otto gruppi d'affinità. Ogni gruppo ha un livello arma corrispondente. Più è elevato il livello arma de l'unità, più potente sarà l'arma che l'unità può usare. Più un'unità usa un'arma, più aumenta il livello arma dell'unità.

BASSO ▶ D ▶ C ▶ B ▶ A ▶ S ALTO

Il livello arma massimo per un'unità che non ha cambiato classe è A.
Quando il livello di un'arma diventa S, tutti gli altri tipi di armi si fermeranno al livello A.

Livello di sostegno:

Qui vengono mostrati il nome, le affinità e il livello di sostegno di tutte le unità che possono sostenere l'unità selezionata. I livelli di sostegno aumentano quando le un tà hanno una conversazione di sostegno. Più è alto il livello di sostegno fra le unità, più sono alti i bonus che queste unità otterranno in combattimento.

BASSO C ▶ B ▶ A ALTO

Strumenti

Gli strumenti sono divisi in due categorie: armi e tutto il resto. Tutti gli strumenti hanno un numero fisso di utilizzi. Una volta raggiunto quel numero, lo strumento si rompe.

Armi e durabilità

Ogni volta che colpisci un'unità nemica con un'arma, la durabilità dell'arma cala. Il numero di utilizzi dei tomi magici e delle baliste cala ogni volta che vengono utilizzati, a prescindere che colpiscano o meno il bersaglio.

Acquistare strumenti

Puoi acquistare strumenti e altre provviste nelle armerie e negli empori (vedi pag. 77).
Le armerie e gli empori si trovano sulle mappe di battaglia e sulla mappa del mondo.

Dati strumento

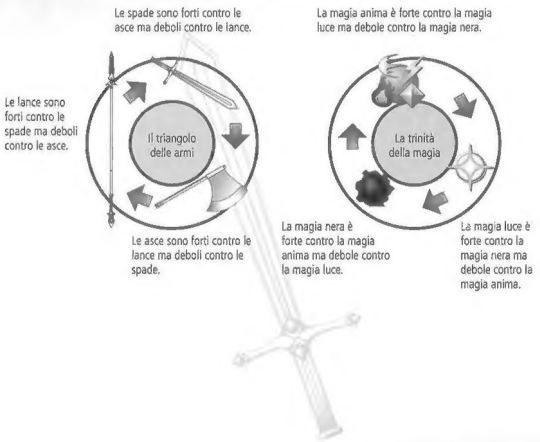
Premi il pulsante R quando selezioni uno strumento per vederne le statistiche.

Livello arma	L'affinità e il livello di armi, tomi magici e bacchette. Ogni arma richiede un certo livello d'abilità per essere usata. Se un'unità non ha un livello d'abilità sufficiente, non può usare quell'arma.
RGG	Il raggio effettivo dell'arma, tomo magico o bacchetta.
PES (peso)	Il peso de l'arma, tomo magico o bacchetta. Se il peso dell'arma è più grande della costituzione dell'unità, la velocità d'attacco e di schivata dell'unità diminuiranno.
FOR	La forza d'attacco dell'arma o tomo magico.
CLP	La percentuale di probabilità che l'arma o il tomo magico colpisca il nemico.
TRPL	La percentuale di probabilità che l'arma o il tomo magico causi un danno triplo.

Strumenti e tipi particolari di nemici

All'interno dei dati strumento vengono mostrati quali armi e tomi magici sono più efficaci contro determinati tipi di nemici. Affrontando queste unità, le armi e i tomi magici faranno più danni del normale.

Il triangolo delle armi e la trinità della magia



Arena

Prendi le unità che hai utilizzato finora e falle combattere contro un massimo di tre amici nell'ARENA. Tutti i giocatori devono selezionare EXTRA dal **menu principale** e poi scegliere ARENA. Dal menu, imposta le opzioni per la sfida.

Non puoi selezionare ARENA finché non avrai dei dati salvati di un capitolo completato.

Se è la tua prima volta nell'arena, dovrai selezionare SQUADRE per assemblare la tua squadra.

Squadre

FORMAZIONE:

Crea la tua squadra utilizzando unità prese dai tuoi dati salvati. Scegli uno spazio dove compare la scritta VUOTO e premi il pulsante A. Seleziona i dati che vuoi utilizzare. Nello **schermo preparazione**, scegli le unità che vuoi in squadra e organizza i loro strumenti.

SCAMBIA

Qui puoi attivare, scambiare e organizzare gli strumenti, proprio come quando ti prepari per una missione standard.

ANNULLA

Torna allo **schermo selezione dati salvati**.

LISTA UNITÀ:

Osserva tutte le unità selezionate. È lo stesso procedimento della selezione unità nel **menu mappa**.

CAMBIA:

Cambia la posizione delle squadre all'interno della lista.

SCIOGLI:

Elimina una squadra salvata.

MENU:

Torna al **menu arena**.

Allenati

Allenati nell'ARENA affrontando un massimo di tre squadre guidate dal computer selezionando quest'opzione.

Seleziona ALLENATI per scegliere il numero di squadre partecipanti e conferma. Quando appare lo **schermo allenati**, seleziona il box in alto a sinistra dello schermo e premi il pulsante A, poi scegli una squadra dalla finestra a destra. Dopo aver scelto anche le squadre del computer, premi START per iniziare.

Battaglia in link

La BATTAGLIA IN LINK è una modalità da due a quattro giocatori. Per maggiori informazioni sugli scontri utilizzando BATTAGLIA IN LINK vedi le pagine seguenti. Prima di iniziare una BATTAGLIA IN LINK collega il numero necessario di Game Boy Advance o Game Boy Advance SP utilizzando i cavi Game Link™ per Game Boy Advance. (Vedi pag. 86). Sullo **schermo battaglia in link**, imposta le opzioni desiderate e continua.

SFIDA LE SQUADRE

Seleziona le squadre da sfidare e inizia la battaglia in link nell'arena. Quando tutti i giocatori hanno scelto la propria squadra e hanno confermato la scelta, apparirà lo **schermo di collegamento**. Una volta apparsi tutti i nomi dei partecipanti, il giocatore 1 premerà START.

Se i nomi dei partecipanti non vengono visualizzati, controlla che i cavi siano collegati correttamente e ricomincia da capo la procedura.

Il giocatore che attacca per primo viene scelto a caso. La squadra di ogni giocatore apparirà nella parte bassa del relativo schermo.

Se si verifica un errore durante il collegamento controlla che i cavi siano collegati correttamente e ricomincia da capo la procedura.

Come combattere nella battaglia in link

La battaglia procede in senso antiorario dal giocatore che ha iniziato. Per prima cosa, scegli l'unità con cui vuoi iniziare. Poi, scegli l'unità nemica che vuoi affrontare e l'arma che vuoi utilizzare. Fatto ciò, la battaglia inizierà automaticamente. Se vuoi arrenderti mentre la battaglia è in corso, premi START e scegli SÌ.

Attenzione

Quando un'unità perde tutti i PS, sparisce dall'arena. Nota: la battaglia in link non modifica i dati salvati. Le unità non guadagnano punti esperienza nelle battaglie in link.

Risultati delle battaglie in link

Le squadre guadagnano dei punti alla fine degli scontri. Questi punti vanno all'ultima squadra rimanente. Premi il pulsante A per tornare al menu.

LISTA UNITÀ:

Questa lista è uguale a quella dello **schermo modifica squadre**.

MENU:

Torna al menu.

Dati battaglia

Le unità vengono valutate in base a quanti punti ottengono in una singola battaglia.

Impostazione delle regole

Cambia qui le regole della sfida. Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare le voci di menu e premi ◀ ▶ per sceglierle.

NASC. UNITÀ (nascondi unità):

Attiva quest'opzione per impedire ai tuoi avversari di vedere le tue unità.

COND. VITT. (condizioni vittoria):

Imposta le condizioni di vittoria su SOPRAVV. (sopravvivenza) o su PUNTI.

ARMA AUTOM. (arma automatica)

Quest'opzione determina se attivare (ON) o disattivare (OFF) la scelta automatica delle armi.

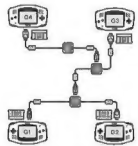
Gioco con più cassette

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... Una console per giocatore
Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... Una cassetta per giocatore
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... Due giocatori: un cavo
..... Tre giocatori: due cavi
..... Quattro giocatori: tre cavi

Istruzioni per il collegamento

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*



Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*
- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).*

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

LINGUAGGIO VOLGARE

DISCRIMINAZIONE

DROGA

PAURA

CONTENUTO SESSUALMENTE ESPLICITO

VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE